MASTER GAMES®

НАСТОЛНО ЧЕТИВО НА ЗАКЛЕТИЯ ГЕЙМЪР

АЙ-ЧЕТЕНОТО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ В БЪЛГАРИЯ

TRANS
RUNE
ONI

#30 [80стр.]
+1 CD

MG CD#30:
ECHELON
SUMMONER
EVIL ISLANDS
GIANTS: CITIZEN KABUTO

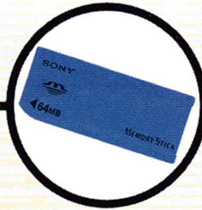
oni [7.5/10]
rune [8/10]
the ward [8/10]
trans [8/10]

+ [DEMO] outlive
+ [DEMO] nba live 2001
+ [DEMO] hired team: trial
+ [DEMO] fate of the dragon

] МАРТ / 2001
] година 3 ISSN 1311-1221
] Цена: 4.20лв.
] Цена без CD: 2.20лв.

sony style









Камерата - инструмент за творчество

С разнообразни възможности за артистични ефекти Memory Stick превръща вашата камера във виртуално телевизионно студио. Смесвайте стоп-кадри, уловени с Memory Stick с жива картина от камерата си и запишете новата сцена обратно на лента. Творчесво и забавление на минутата.



Честит рожден ден!



Създайте собствени надписи на PC. Направете бял кадър в размер "VGA". Наберете вътре текста и съхранете на Memory Stick, с помощта на функцията "Преименоване", на доставяния софтуер Picture Gear Lite. Смесете надписа и филма.

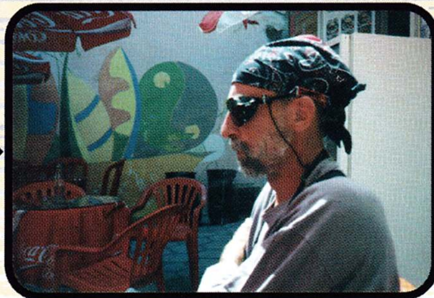






За да пресъздадете "блубокс" ефект, снимайте някого на син фон. Съхранете стоп-кадър на Memory Stick. Когато смесите заснетото със стопкадъра, той се появява като фон. Обиколете света, без да напускате дома си.







Този ефект Ви позволява да сложите кадрите си в артистична рамка. Стоп кадърът се съхранява на Memory Stick. Филмът се явява в сините места на стоп-кадъра. Единствено трябва да го смесите.

www.sony-europe.com
тел.: 581 646; 958 1215

SONY

CONTENT

graphic design&prepress Chavdar Popov & Nadia Aldeva

Издател: New Media Ltd; *e-mail:* master-games@inet.bg
www.master-games.com *Редакция:* София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2
Реклама: Рекламна агенция "*Master Games*", Тел.: (02) 730015 PRINT BY ДЕЛТА+ www.deltaplus.net Аналитров и сие 032/ 630-642
Винаги Вашият редакционен екип: *Боци, Петко, Joz, Nadia, More GOTTT, Cali, VooDoo Man, Warden, Svetlinko, The Mask, Stipey, MNC, Бат Ник, Силвия, El Kondor, Стефан*

Fishtank откриват подводен стрелкови сезон

Aquanox - първото творение на фирмата Fishtank, бе обявена за тази есен. Играта ще симулира реалистична подводна вселена, населена с кръвожадни конгломерати и морски чудовища. Срещу геймъра ще се изправят също пещерняци и разнообразни природни бедствия, като историята ще се развива на унищожената от ядрена война земя, където човешката раса е намерила спасение в океаните. Енджинът е изцяло нов (вижте скрийншота). Геймплеят ще бъде раздвижван от многобройни ъпгрейди, които ще стават достъпни с напредването на играта. Чакат ни повече от 40 подводници и ъпгрейди за тях, над 30 мисии, комбинирана тактическа и екшън част. Интуитивния контрол на подводните возила ще позволи мощен и раздвижен мултиплейър. Ще ви се наложи да се пъхнете в кожата на Емералд Флинт, легионер с многобройни връзки. Изпълнявайки мисиите, ще трябва да се съобразявате с големите играчи, като и да мислите за собственото си благо. Чака се някъде тази есен. Просто за сведение - Fishtank означава рибен резервоар.



Игра по сериала "Никита"

Infogrames пуснаха оскъдна информация за новия си проект - игра по сериала Никита. Играта ще копира едно към едно познатия ни сценарий. Главната героиня е обвинена в жестоко престъпление, а после е измъкната от затвора и заставена да работи за тайната антитерористична групировка, наречена Първи Отдел. Ще можете да се превъплътите в Майкъл - учител и ментор на Никита, или в самата нея, като всеки от тях си има специфични способности, недостъпни за другия (Майкъл е със суперкунг-фу боен стил, а Никита - с дълбоко деколте и полюшващ се задник). Авторите обещават нелинеен геймплей, но това кой ли не го обещава, пък и според тях май даже Diablo спада към нелинейните. Ще обиколите земното кълбо в преследване на терористични групировки, подкупни политици, мафиотски босове и изобщо всякаква паплач, която си мисли, че е над закона. Играта ще комбинира задъхан екшън, както и невероятно развита отборна игра, а самото действие ще бъде разделено на шест огромни мисии, включващи много подмисии. Само да не ни сервират някаква помиярска комбинация между Tomb Raider и Hitman Codename 47, щото вече доста сме се наслаждавали на подобни мешавици, които обикновено събират найлошото от двете игри.

Обявена GeForce3

От NVIDIA обявиха, че са почти готови с MAC-версията на най-новия им ускорител. Информация за PC-варианта все още няма, но се предполага, че спецификациите ще са еднакви. Новият chipset ще притежава първия по рода си напълно програмируем GPU, което ще даде възможност на девелоперите да създават съвсем нови ефекти, според нуждите им. Предполага се, че най-леката версия на чипа ще е с 64 SDRAM и съвместимост с OpenGl 1.2. От многото статистика бие на очи, че възможностите на новата карта по отношение на изчисленията с плаваща запетая ще надхвърлят четири пъти тези на GeForce2 ULTRA. Споменават се дълбочина на цвета 32 бита при 2048x1536 разделителна способност. Във връзка със това, John Carmack демонстрира действителен риил-тайм код от Doom III на MAC-система с новата GeForce3. От ID коментираха представянето на новия чипсет и му направиха страхотна реклама. Благодарение на способностите на чипсета сега всеки пиксел ще има собствен набор от ефекти.

Нова игра с Duke Nukem

Освен работата по Duke Forever, от 3D Realms обявиха, че под надзора на Gathering Of Developers разработват нова игра с любимия на милиони русоляв тежкар Duke. Без да се стряскате, новата игрица се предвижда да е нещо средно между Duke и Deer Hunter-ите. Ще се състои в разходки из перфектно рендирани местности, като целта ви е да опаткате разнообразни животни. За вас се предвиждат около 10 оръжия, като някой от тях ще са запазени от Duke Nukem 3D. За примери са дадени FreezRay-а и РПГ-то, макар че не бих искал да си окача на стената трофей, отстрелян с РПГ. Предвижда се животните да имат показатели като слух, обоняние, омраза към играча и т.н. Това е напълно естествено, но кой да се сети в екипа на тъпаците, които правят Deer Hunter-ите! Разбира се, за да има предизвикателство, ще може да опитате точността си върху цяла гама същества, включително йети, върколак и динозаври. Разнообразни екстри ще подпомагат пишман-ловеца, като например свирка за повикване, камуфлаж и прочие. Крайно интересно е как ще изглежда свирката за привикване на върколак, а на тиранозавър... Играта се планира някъде за втората половина на 2001 г.

2D RTS-ите живеят

Съвсем скоро можем да очакваме ново доказателство, че 2D още не е изживяло дните си. Фирмата Continium съвместно с Take-2 са почти готови с разработката на новата реално-времева стратегия Outlive. Действието ще се развива между две воюващи групировки, изпратени от пренаселената земя, с цел да разработят минни находища на спътника на Сатурн - Титан. Авторите обещават революционен изкуствен интелект, както за вражеските, така и за приятелските единици. Голямо нововъведение се очаква да бъде и разработената система за технологичното дърво. Вместо играчът да се занимава с разработването на всяка технология, той вече има само целите пред себе си - просто трябва да избере коя технология му трябва и да наблюдава как тя бива развивана от ИИ. Авторите категорично заявиха, че нямат намерение да правят революция в жанра. Те просто ще предложат нов, подобрен продукт върху солидна основа.

Take-2 обявиха GTA за X-Box

От Take-2 съобщиха, че били очаровани от възможностите на X-Box и са решили новият им проект Grand Theft Auto 3 да бъде за PC и за новата Майкрософтска платформа. Паралелно с това в Интернет излезе и първият screenshot от третата част на невероятно популярната в Европа игра. От Take 2 не дават повече детайли, нито се ангажират с дата за излизане на пазара.

Дж. Ромеро отговаря на слуховете

Отцепникът от ID Software Джон Ромеро, направи изявление, в което обори появилите се наскоро слухове, че напуска създадената от него фирма Ion Storm. Ромеро заяви, че няма никакво намерение да напуска и че в момента усилията му са концентрирани върху Anachronox, даже споменал и нов проект, който щял да бъде "голяма изненада". Дано!

Апогея на Master Games

През месец Март 2001 година списание Master Games навърши 3(три) години. Създателите на първото списание за компютърни игри в България се заканиха да отпразнуват юбилея със щур купон, стига да им останат сили след приключването на настоящия брой. Според критиците в България през последните 100 години не е имало по-добро списание на българския пазар от Master Games и че конкуренцията едва ли ще удържи до края на тази година ;-).

Master Games News

Интел отбелязват голям спад в бюджета си

Интел оповестиха третото си подред падение на световния пазар. Предвижда се 25% спад в приходите, или в зелено загуби от порядъка на 6.50 милиарда долара. Това ще рефлектира и върху работната сила на компанията, който планира да отреже около 5.7% от 87 000 работни места, или към 5000 висококвалифицирани работници. Прогнозите на експертите са че Интел ще трябва да отбележат 30% увеличение на приходите за да имат реална печалба. За съжаление, по-вероятният сценарий е една дълга поредица от неуспешни финансови тримесечия за процесорния гигант, с неясен край, въпреки че това не е първия подобен случай в историята на компанията. Този срив на Интел също бе регистриран и като най-големия след 1985 година. Остава само да чакаме и да видим дали Интел няма да ги сполети съдбата на 3dfx и да бъдат закупени от някоя от другите компании. В същото време AMD тържествува.

Pool Of Radiance 2 отложена

Голям удар за геймърите. Наскоро беше оповестеното отлагането на Pool Of Radiance II. Играта бе буквално смъкната от етажерките в магазините, след като стана факт закупуването на Storm Front от Studios Gores Technology Group. Авторите се извиниха на геймърите, че играта е върната на разработчиците за добавяне на някои нови елементи от геймплейя. Това се оказа твърде съмнително и на следващия ден авторите показаха част от списъка с дребни промени, една от които бе премахването на способността на бойците да се качват на маси! Това наглед дребно проблемче спечели много псувни по адрес на авторите, тъй като се явява сериозна промяна заради стандартите на AD&D 3rd Edition правилата. Завършена е също така системата с еволюиращ ИИ (изкуствен интелект), това означава, че с навлизането в играта, нивото на трудност се вдига, така, че няма да се постигне момент на пълно надмощие, а играта ще представлява постоянно предизвикателство.



В разработка е продължение на Asheron's Call

Turbine Entertainment са подписали договор за продължение на успешната онлайн игра Asheron's Call. До този момент обаче не са се ангажирали с каквито и да било дати за излизани на бета или демо. След добрите продажби на първата част компанията е наела нови дизайнери и програмисти, които сега се трудят върху новия Turbine Engin 2.0 - ядрото на продължението на мрежовото приключение. Засега е пуснат само един скрийн с предварителни скици от играта.

КРАТКО ОПИСАНИЕ НА ПРОГРАМИТЕ В MASTER GAMES CD#30

Unique Password Pro 1.6 - upass16.zip
Програма за случайно генериране на пароли за каквото и да е било! Много полезна, опитайте. License: Shareware

ICQ 2000b - icq2000b.exe
Познатата програма за чат. Последна версия!!! License: Free

WinZip (32-bit) - winzip80.exe
Програма за компресиране на файлове. License: Shareware

Audiogalaxy Satellite - AGSetup0601.exe
Програма за сваляне на MP3-ки от Интернет, подобна на прочутия Напстер, но с много по-голяма база от данни. License: Free

BearShare - BearInst.exe
Програма за търсене на MP3-ки, използваща страницата www.gnutella.com. License: Free

Text-to-Web Converter - t2web200.zip
Конвертира текстови файлове в HTML формат за WEB страници. License: Free

Pagoo - pagoo_setup_internal.exe
Приемане на гласови съобщения от телефон или GSM докато сте Online в Интернет. License: Shareware

Fine Print 2000 (Windows 95/98) - fnprnt95.exe
Разпечатване на много страници в една! Подходяща програма за правене на пищови! License: Shareware

FTP Voyager - fvsetup.exe
Трансфер на файлове към FTP сървъри. License: Demo

PC Music - pc_mus21.exe
Програма за плейване на MP3 WAV файлове. Също така можете да правите MP3-ки и, ако имате записвачка, да записвате аудиодискове. License: Shareware

AceHTML Freeware - AceHTML4Free.exe
Програма за правене на WEB страници и Java скриптове. License: Free

Active Phone Server - apserver.zip
Пробвайте тази мултифункционална програма, за да можете да ползвате вашия компютър. License: Shareware

BCL Magellan - magellan42demo.exe
Конвертира PDF формат файлове в HTML файлове за WEB страници. License: Demo

Microsoft DirectX Drivers (Win 95/98/Me) - DX80eng.exe
Драйвери за игрите под Windows. License: Free

Cheater's Lair - cl.zip
Програма за кодове за всякакви игри. Голяма база от данни. License: Shareware

Steel Soldiers отложена

EON Digital Entertainment обявиха, че Bitmap Brothers са решили да забавят новата си триизмерна стратегия в реално време Steel Soldiers с около два месеца. Причината за това закъснение, е решението всички FMV cutscenes да бъдат преправени в хумористичен анимационен стил. Феновете приветстват такова решение и няма как да не е така, след като целия сват се тресеше от смях при излизането на предишната стратегия на Bitmap Bros - Z. Допълнително обяснение за закъснението е и нуждата от допълнителен бетатестинг, за да се доизгладят подробностите в баланса на силите в играта.







EVIL ISLANDS™

CURSE OF THE LOST SOUL

От Русия се задава потайно разработвано през последните две години и половина хитово заглавие. EVIL ISLANDS е 3D стратегическо RPG. Изглежда добре, а вероятно и ще се играе доста прилично.

Играта ни пренася през три обширни в пространствено и всякакво друго отношение (климат, пейзаж и политич ески системи) острова и всеки от тях се състои от отделни зони, които подобно на EVERQUEST са ключ към решаването на загадките. Вселената на EVIL ISLANDS обхваща самотните острови Gipath, Ingos и Suslanger, отделени чрез тъмни астрални пръстени и изпълнени със загадки, заплетени тайни и невероятни приключения. Ако сте играли поредицата RAGE OF MAGES, също дело на московската NIVAL INTERACTIVE, ще срещнете доста познати фентъзи елементи при изграждането на обстановката. **Началото на историята е почти традиционно.** Нашият страхотен, убийствен, невероятен (както всеки друг напоследък) и нестандартен главен герой Zak се събужда насред непознати руини без капка спомен за предходните събития или собствената си личност. И започва да се щура из негостоприемния, но иначе красив околен свят. Самият Zak е уникална смесица от несръчност и героизъм, с подчертана склонност към мърморене, но умеещ да се усмихва чаровно и в лицето на най-голямата опасност. Първото нещо, което му се налага да научи, е да оцелява в екстремни условия от всякакъв характер. Той не може да разчита на никого и нищо освен на силата и интуицията си по трудния път през тъмните нощи, сменящи мъгливите дни - път, минаващ от заснежените склонове на планините и прегорелите дюни на пустините до влажните подземия и първобитните гори. **Gipath, първото местенце, което посещаваме, е зелен и тучен рай,** населен със странни грухтящи същества - от диви прасета до орки, вълци, мечки, прилепи, гоблини и примитивни жители на единственото самотно селище. Влизането в локалните пещери и подземия само по себе си е акт на безумна смелост, а населяващите ги симпатяги задълго се задържат в паметта ни... Ако човек успее да излезе отново на бял свят, направо следва да бъде обявен за герой. Ingos - вторият остров, може да се похвали с по-разумни обитатели, поусъвършенствани технологии, по-голяма площ (както и с повечко загубено време от наша страна поради по-високата сложност), адски студ и непрекъснато валящ сняг. Хълмистият му пейзаж и непроходимите гори напомнят малко на средновековна Европа. Излишно е да ви убеждавам, че снегът изглежда перфектно - вижте го сами на скрийншотовете, с които разполагаме засега. Suslanger - третият остров е направо огромен в сравнение с останалите и е гъсто населен с народ, който определено не си пада много по външни натрапници. Всичко е издържано в ориенталски стил. Другото е голямо лазене, прикриване из пясъците и трепане на врага само в краен случай. **Геймплеят на EVIL ISLANDS комбинира здрав hack-and-slash** екшън с нуждата от внимателно предварително планиране, защото играта наистина изобилства от твари, които само се чудят как да ни видят сметката. В интерактивната околност командваме малки групички яки герои, които създаваме и изпипваме най-детайлно по свой вкус. Освен грубата сила и вървящите към тях тонове оръжия и брони, разполагаме и със задължителните магически умения. **Графиката е може би най-големият коз на играта.** Абсолютно всичко е в истинско 3D, използват се най-съвременни "морфиращи" ефекти и чисто нови технологии за обработка на текстурите, които дават невероятни резултати. Нивото на детайлност е поразително, а това винаги създава истинска атмосфера - кал в мочурищата, блестящи планински върхове, стелещи се мъгли, смени на ден и нощ, на добро и лошо време. Малки примери за възможностите на енджина: "изправяне" на раменете на героите, в резултат на усъвършенстването на способностите им; меки динамични сенки, хвърляни от околните предмети в зависимост от позицията на слънцето; поява на рани в телата и разкъсвания по броните при нанасяне на поражения; зависимост на ефекта на удара от зоната, в която се намират раните (поражение в ръката намалява силно възможността за пълноценно водене на битки, удар в долната част на тялото влияе зле на скоростта на героя, а раната в главата е доста пагубна...). **Възможностите на камерата също заслужават внимание** - от свободно положение от далечния изглед отгоре в стил ДИАБЛО до максимално приближение в близост до земята като в TOMB RAIDER. Първото е приложимо при обмислянето и провеждането на битките, второто пък е удобно за обикаляне и разкриване на тайните на островите. Подробностите на пейзажа се наблюдават отдалеч, а враговете се появяват щом попаднат в близък обсег. **Освен уникална архитектура и оформление всеки остров има и собствен саундтрак** - смесица от електронно-симфонична музика и типични скандинавски, келтски и ирландски ритми, които са абсолютно професионално записани в общолюбимия mp3-формат. Звуковите ефекти се създадени на базата на над 1000 автентични звука, отразяващи събития в играта, действия на персонажите и специфичното време на денонощието и годината. **Развитието на играта е нелинейно и дава доста възможности за подхващане от различни страни,** точи се в продължение на 80 мисии и обещава повече от 100 часа gameplay. Мултиплеър ще има - по Internet и LAN, но повече от това засега не е известно. **Засега нещата стоят по-този начин и евентуално ще имаме честта да видим EVIL ISLANDS през април.** Дано само и в самата игра авторите наистина да са хвърлили толкова много труд, както в официалната страница, която горещо ви препоръчвам да погледнете - тя определено е очарователно местенце в Мрежата...

Cali







MG PLATFORM: PC, PS2, XBOX RELEASE: 01. 06. 2001 P/D: INFOGRAMES / ODDWORLD INHABITANTS
GENRE: ACTION ADVENTURE WWW: http://www.oddworld.com



Готови ли сте за третата част от сагата за Abe и неговите необятни приключения? Имате ли куража пак да тръгнете с него без значение върху коя платформа - PC, PlayStation 2 или Xbox и да се борите с всякакви гадини със стандартни или други методи?

За да не скучае, този път любимият ни герой Abe (представител на расата Mudokon, нали помните!) има компания в образа на земноводния Munch, последният оцелял от расата на Gabbit-ите. И щом сте се решили на такава авантюра, забравете двуизмерния точещ се праволинейно свят от предишните две части. 3D-то тук се разгръща в пълния си блясък, площите са необозрими в сравнение с преди, цялостната структура на приключението е много по... А ключът към успеха се крие в правилното оползотворяване на възможностите на убийствено интерактивната околна среда. ***Перипетиите на Abe винаги са*** озадачавали много хора заради липсата на стандартна логика в себе си. За какъв дявол на някой от компютърния бранш му е притрябвало да създава и пуска на пазара игра, чиято история е базирана на теми като междурасов геноцид, корпоративно поробване и екологична катастрофа! Който мисли така, обаче, със сигурност само е чувал за тази чаровна черна комедия без да се е потапял в нея - иначе, ако веднъж се запознаете със странната компания, която я населява, няма да ви се ще да се разделите с нея. Abe е забавен и почти типичен анти-герой, който става изключителен само чрез факта, че оцелява в изтреблението, на което е подложена неговата раса. Ето в какво се изразяват новите му приключения според Lorne Lanning, съосновател и президент на ODDWORLD: "Силно изразено присъствие на екшън, адвенчър, RPG, стратегия, холивудски подход към разказването на историята и изключителна стойност като цялостен продукт". ***Посоката на ODDWORLD:*** MUNCH'S ODDYSEE е към още по-зловещи темички, но май засега все още никой няма намерение да се оплаква. Расата на Gabbit-ите е почти изтребена, тъй като дробовете на тези земноводни са перфектни за трансплантиране на мястото на аналогичните органи на заклетите пушачи от расата Glukkon. Munch се озовава в ролята на "донор"/опитно зайче в голяма фармацевтична лаборатория, откъдето го измъква Abe и го принуждава волю-неволю да тръгнат на кръстоносен поход да спасяват Mudokon-ите. Първата половина от играта Munch изкарва в инвалидна количка, докато лекува счупения си крак. Подобно на Abe, който може да контролира другите герои и той има по-специален майсторлък - умее да управлява механични обекти чрез подходящия интерфейс, които са му имплантирали учените в лабораторията. Покрай способността си да решава загадки, да се промъква незабелязано, да подкарва и управлява различни и доста екзотични превозни средства с разнообразно предназначение, да мисли тактически в един много по-огромен свят с пълен жизнен цикъл на героите, Munch прекарва доста време в отглеждане и създаване на подходящи условия за живот на разни създания, които, разбира се, имат ефект върху развитието на играта. Вече сте наясно, нали: екосистемата на изобразявания свят е на прага на тотална катастрофа и всяка минимална промяна в него е с непредсказуем ефект. ***Функцията gamespeak,*** добре позната от преди, отново има голямо влияние - прекрасен начин за комуникация между героите, много нови команди и други новости, които засега се държат грижливо под похлупака на тайната от производителите. ***Убийствена графика, както се досещате,*** си има и своята никак не малка цена, а за капак на всичко версията за PC може и да види бял свят последна. Според прогнозите ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE играта ще върви в пълния си блясък само на най-пресните видеокарти, на новата PS2 и на все още мистериозния Xbox. Иначе играта изглежда по такъв начин, че е много трудно да се различат едни от други предварително рендирани сцени, кадри от самия геймплей и дори кът-сцени. Представете си от колко полигона трябва да се състои и как трябва да е анимиран Abe, за да могат да се наблюдават отраженията на околната среда в големите му прочувствени очи!? Енджинът се нарича A.L.I.V.E. 2 и, ей богу, май наистина ще направи всичко да изглежда като на живо! Само информативно е хубаво още да знаете, че Oddworld е приблизително 10 пъти по-голяма от Земята и всичко видяно дотук е съвсем малка част от планетата, т.е. докато Glukkon-ите не й видят сметката окончателно, май ще прекараме доста продължения на нея. Засега е сигурно, че ни очакват още поне две заглавия: ODDWORLD: THE HAND OF ODD, което представлява мултиплейър за мрежа и Интернет и отваря нови врати към въпросната планетка, и SQUEEK'S ODDYSEE, действието в която според непотвърдени източници се развива в гигантски метрополиси от сорта на Ню Йорк и Хонконг. А както си е резонно в търговията, авторите на хитовата поредица съвсем не изключват направата на филми по всяка от петте части... Мислете му фенове на Oddworld, вълнуващи преживявания ви очакват:). ***Аз лично изключително уважавам Abe като герой,*** постигнал много неща, за които други виртуални личности само могат да мечтаят. За мен ще е чест да придружа него и Munch в ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE и в поредната битка със силите на мрака, защото отсега съм сигурна, че стопроцентовото забавление е гарантирано!

Cali





WORMS WORLD PARTY

Те са сладки, движат се като малки анимационни червеи и се взривяват един друг. Какво повече искате?

През 1995 г. първоначалната игра WORMS се превърна в нещо като ъндърграунд хит. През годините тя стана култова, а нейните фенове порасначаха. Сега WORMS WORLD PARTY се пуска както за Dreamcast, така и за PC и е най-достъпната версия на играта WORMS. Ветераните може би ще я приемат като разширение, но според мен това си е самостоятелна игра, с достатъчно нови опции и характеристики. **За онези, които не я познават: WORMS е комбинация от екшън, пъзел и turn-based стратегия,** където всяка страна се опитва да забърше другата с оръжия в почти безброй комбинации. Играчите могат да движат своите червеи (понякога дори и само един червей) по хълмове, в долини, през неравни повърхности - практически навсякъде, стига да не са водни. Климатичните ефекти също играят важна роля - например вятърът може да промени посоката на много от тях.

Като казвам оръжия, нямам предвид обикновените ножове и пушки. В WORMS има далеч повече оръжия, отколкото в повечето игри. Освен традиционните пушки, пистолети, базуки, лъкове и стрели в различни комбинации, на разположение има и с неща като Scales of Justice, Exploding Sheep Launcher, Stinking Skunk и оръжието "End It All" (Довърши всички). Всяко оръжие има специфична употреба, а богатият и разнообразен арсенал помагат на играча да премине през многото ужасни сцени и да избегне голямата повторяемост. **Картите са доста творчески.** Освен очакваните планински терени, има много други форми, през които да преминеш, включително и бой върху кораб, когато водното ниво се повиши. За да бъде всичко ново и интересно, е включена характеристиката Wormpot, която позволява да се постигнат над 1000 различни стилове на игра. Тази характеристика работи или като слот-машина, или пък играчите могат да избират свой собствен стил. Характеристиките включват също така и променящи се поражения от оръжия, лепкави или хлъзгави повърхности и дори кръв (ако искате да гледате кръв, макар че няма място за притеснение, играта се класифицира като "Е" клас). **Новаците в света на Worms също не са забравени.** Заедно с характеристиката Wormpot има и Wormopaedia, която е отлично ръководство, обясняващо всяко оръжие в играта. Освен списъка на пораженията при всяко оръжие, повечето имат подсказване от Worm Experts, което дава добра и може би уникална информация за употребата на всяко оръжие. Чудесно е да знаеш какво става, без да имаш миналата история на играта. Има също и метод на обучение (Training Mode), показващ оръжията при различни видове мишени, пък и даващ някои и други умения. **Играта може да се играе online от 18 души максимум,** въпреки че се препоръчва да не са повече от 6 поради естеството на turn-based стратегията. За тези, които предпочитат соловата игра, има 45 нови сингълплейър-мисии, 16 нови мисии с атаки и deathmatch mode, който може да се играе както сингъл, така и мултиплейър. DEVELOPER TEAM 17 наистина са се опитали да направят WORMS WORLD PARTY толкова достъпна, колкото е възможно. **Играта излиза в началото на април и според мен всичко засега е наред.** Заклетите фенове ще получат още веднъж нещо, което може да се нарече една от най-творческите пъзел/стратегически игри, а новаците могат да се потопят в сингълплейъра, преди да си пробват силите срещу повечко противници. Който обича да мисли повече, отколкото да движи ръцете си, непременно ще хареса най-новата серия на WORMS.

Voodoo Man

Wizardry

Sir-Tech Canada връща към живот една от най-дългите RPG-игри с изцяло обновена графика, енджин и сюжет.



През 1984 г. на тогавашния DOS-свят беше представена играта WIZARDRY, която заедно с ULTIMA, ZORK и BARD'S TALE предизвиква мили спомени у дългогодишните геймъри. Тогава RPG-тата все още едва прохождаха, както впрочем прохождаха и съвременните компютри. И макар че се появиха доста RPG-игри, малко от тях днес биха могли да бъдат върнати към живот. През 1992 г. SIR-TECH пусна WIZARDRY 7: CRUSADERS OF THE DARK SAVANT, а сега, почти десетилетие по-късно, излиза и WIZARDRY 8. **Сигурен съм, че ще попитате:** какво пък толкова има в тая игра, че





да може да издържи конкуренцията на съвременните RPG-та, и то в този пренаситен жанр? Първо, WIZARDRY 8 се появява с изцяло нов графичен енджин. Второ, тя съдържа аспекти от много други серии и всичко това е подплатено с професионализма на SIR-TECH. И накрая, но не на последно място, в тази игра има огромен брой чудовища, с които трябва да се биете - над 100 различни вида, подредени в 12 класа и 11 раси, с различни стартове и финали. Е, и как всичко това се превръща в забавна игра? **Като графика - за да ви дам идея - представете си една обновена EVERQUEST.** Това е изцяло триизмерен свят, с разширяващи се външни сцени и много подробни вътрешни сцени. Традиционните RPG-стилове се смесват с научната фантастика. Местата, които трябва да изучавате и откривате, са огромни и толкова различни, терените и пейзажите изглеждат познати и съвсем непознати в същото време. Срещу теб се изправят безброй чудовища, много пъзели за разкриване и купища въпроси и подвъпроси, така че вие търпите персонална еволюция. **Развитието на героите най-напред става по стандартен начин - с различни класове,** ограничени до различни раси, точки на разпределение и т.н. После обаче влиза в действие нещо, което SIR-TECH нарича Индивидуална система. Което означава, че различните действия на героите могат да влияят върху техните качества, позволявайки по този начин всеки път да бъде създаван





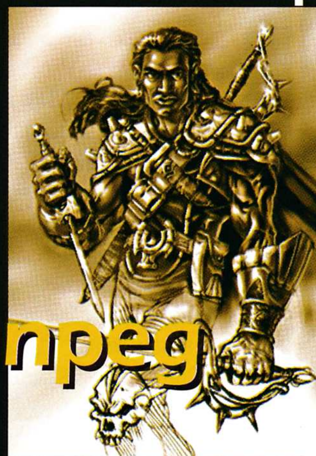
уникален герой. Това, заедно с различните стартове и финали, допринася много за популярността на играта. **Тя изглежда доста добре,** геймплеят определено е в класическия Wizardry-стил. Ще излезе някъде през лятото на 2001 г.

Voodoo Man



NEVERWINTER NIGHTS

Едно голямо назад-напред



Който не се е потапял надълбоко в магията на BALDUR'S GATE 2 и на ICEWIND DALE, трудно ще ме разбере. Направо ме побиват тръпки, щом си помисля колко пари трябва да дам за капки за очи като излезе NEVERWINTER NIGHTS:). Това е същата краста, същата зверска мания... Ехх, отсега събирам кинти за оригинална игра и нова видеокарта. И за още RAM. Дали да не ида да продавам семки на Попа, та да стане по-бързо? Да разплетеш някой куест е все едно да изкараш шестица на изпит по латинска граматика! Развиваш някой герой като собствен син, като татко си го отглеждаш и се грижиш да получава най-доброто, откърмяш го (така де, образно казано) с меч в ръка, минаваш с него през гоблини и йетита, през umberhulk-ове и mindflayer-и... Постепенно твоят герой се превръща в едно от най-ценните неща на харддиска ти, измества по важност mp3-ойките и картинната галерия (!!!), спотайва се нейде из дълбините на C:\ и чака нови приключения. Постепенно започваш да съжаляваш защо не си се родил във Forgotten Realms, чудиш се дали прадядо ти не е бил полуелф-магьосник и с майсторство криеш езическия олтар в гардероба към Wizards of the Coast и TSR.



Гандалф ти става като брат, Билбо и Фродо - като сестри, а Ранд Ал-Тор си го представяш като 50-ти level mage/fighter. Случи ли се това, нататък е ясно. После DIABLO ти се вижда жалка, DARKSTONE - смешна... И тайничко се надяваш някоя българска софтуерна фирма да направи RPG, да кажем с Хитър Петър или Крали Марко... **Извинете за лирическото отклонение, но иначе няма как да разберете щастието,** с което пиша тези редове, трепетът в гърлото ми, любовта, с която попивам всяка точка от screenshot-овете и art-а към играта... Тази нова доза приключение си е направо свръхдоза, която ви удря чак в петите и



ви държи, докато не минете всичко по всички възможни начини. В брой #24 на MG Кристиян (DMX) написа това-онова за играта, но от юли 2000 досега се появиха толкова нови неща за нея, че няма как да не ги споделим. Пък и защо да не ви погалим очите с хууубави картинки. Жалко само, че не можете да ги видите в целия им размер... **Надявам се, вече сте наясно, че NEVERWINTER NIGHTS** се развива в света на Forgotten Realms. Играе се по хартиената система AD&D, но този път по версия 3 - същото ще е и в POOL OF RADIANCE 2. Няма да обяснявам какво значи това поради ограниченото място в списанието; засега ви стига да знаете, че BG2 и ICEWIND DALE се основават на версия 2. Носят се доста слухове относно нововъведенията в 3, но все още само Бог и авторите са наясно с истината. Най-лошото би било премахването на паузата. Това значи играта да заприлича на DIABLO и не ми е ясно как можеш да метнеш една свястна магия. Hack'n'Slash-стилът има много фенове, което не е лошо, но ние не целим това, нали? Дано всички калпави прогнози да се окажат само гнусна интрига! Сигурна и положителна новост е ArmorClass-ът (не е нов, просто има размествания при него). Тоест нещата си остават горе-долу същите, просто започвате от минус, за да стигнете до колкото може по-висок плюс. Иначе играете със старите седем раси: човек, елф, гном, полуелф, халфлинг, джудже и полуорк - 12 класа и 9 специалности за всеки клас. Обаче като вдигате левъли, придобивате и още един показател - fates, постижения. Те са доста интересни, но ще ги оставим за някой друг път, защото информацията за тях наистина е огромна. Освен това има и 2000 портрета към играта. Всяка единица е със снимчица, включително пилетата и кокошките. **Потресаващо е, че ще играете сами (още една прилика с DIABLO!).** Няма други хора, които да управлявате. Евентуално изключение има в някои случаи, при специални магии за призоваване или за контрол над питомците на магьосниците. Ама пак си е Diablo style! Всичко това се приписва на "свободата за всеки, която е жизнено необходима при мултиплейърна игра". Да им... на мултиплейър-игрите. За какво ми е да щъкам сам? Че мога ли

MG PLATFORM: PC/MAC/LINUX RELEASE: 15. 09. 2001 P/D: INTERPLAY / BIOWARE
GENRE: RPG WWW: http://www.neverwinternights.com







да бъда магьосник/боец/крадец едновременно и да развия всичко както трябва? За щастие могат да се внасят героите от BALDUR'S GATE 2 (е, то оставаше и да не може). За другите игри като PLANESCAPE и ICEWIND не се знае, но това import-ване тук не е много желателно, тъй като по този начин те няма да влязат в CharacterVault-а. По-странното е обаче, че можете да вдигате само до ниво 20. А какво ще стане с героите от BG? Няма кой да ни каже - остава само да чакаме бета-версията някъде към есента. Всъщност те си го казаха: "Правилата на третата версия на AD&D позволяват само до 20-то ниво, така че не знаем какво да правим с персонажи над този левъл". Е, ми браво, момчета, аре да го измислите, а!?! **Колкото до Графиката с главно Г! Нищо-нищо, остава само да кътаме парици за подходящ хардуер.** Това трябва да е нещо НЕВИЖДАНО (поне като за RPG). NEVERWINTER NIGHTS употребява енджина Aurora, който "е правен на базата на принципите, научени при създаването на Omen-енджина, който се ползва в MDK2". А това ще рече, че няма солидна модификация. Дори динамичното осветление предвидливо е пресметнато така, че да не ви задръства машината, както и разни други глезотии като environmental mapping. Перспективата е 3/4 изометрична, камерата може да zoom-ва доста солидно, с което това 3D пак нещо много замязва на DIABLO и DARKSTONE. Иначе се очертава приятно. Влизат около 60 чудовища от AD&D.3. Вече са готови доста модели: UmberHulk-ове, FireElemental-али и едно Огре. Новият енджин позволява и изобразяването на по-големи единици - това е един от параграфите, по които ICEWIND превъзхожда BALDUR. **НЕВЪРУИНТЪР-ът ще е насочен предимно към multiplayer.** Ще стане



нещо огромно като EVERQUEST, където игровият свят е по-голям от нашия. К`вото са взели да правят едни вселени, едни чудесии, измерения, плейнове, малее... парите движат света. И тия да не останат по-назад. Само че този път ще печелят от реклами. Или кой знае от какво. Защото няма да има месечна вноска, за да си щапукате в света, ами ще е безплатно. Само ви трябва легално копие (което аз СЪС СИГУРНОСТ ЩЕ ИМАМ!!!). Освен това, за да е истинска вселена, за връзка между два сървъра ще има портали. Понеже ще има само до 64 човека на сървър, тук-там ще има физически гейтове - като минете през тях се прехвърляте на другия сървър, барабар с всичко, което сте имали и преди. Ама за това, последното... все едно не сте ме чули какво съм казал. То за чужбина е съмнително дали ще работи нормално, камо ли в наща махала, дето точим с 0,4 k. Минималното изискване за игра в Internet е DSL, тъй че забравете. Или си купете DSL. А още по-добре забравете и си купете кола с тия пари. Ама пък като се замисля колко яко ще бъде с тия гейтове... Ще можете да премерите сили (хо-хо-хо;-)) с всички по света и да обиколите сървърите от Чили до Сибир... Ако, разбира се, междувременно сте се отказали от варианта с колата. Или не сте ипотекирали гарсониерата на родителите си и не сте ги пратили в старчески дом... **NEVERWINTER NIGHTS спечели наградата за най-добро RPG на E3 за 2000 година.** Предлага 100 часа геймплей,



което май я прави доста по-мизерна от BALDUR 2 - там са 200-300. Затова пък има editor във финалната версия, за да си правите каквито си щете текстури и герои (така де, все пак знаете за какво служи един editor, нали...?). И още - за да се предпазят сървърите от мазни гадни чийтъри с още по-мазни трейнъри ще има три начина да си съхранявате героя. Първият е да си го държите при вас, което всъщност е най-рискованото; вторият вариант е да го пазите в сървъра, а третият - да го метнете в CharacterVault-а. Това е някаква нова придобивка, от която няма измъкване. Значи, ако се пръкнете към 7 сутринта с един първи левъл паладин, млад и зелен, като се върнете покрит с рани и пот на челото, олющена броня и хитра усмивка към 5 следобед на 14-то ниво и Carsomyr +5, такава майна ще ви тегли CharacterVault-ът, че после доста ще се чудите откъде ви е дошло. Ще ви резне без да му мигне окото, защото, съгласете се, няма как да сте вдигнали 13 нива за половин ден. Тарикат, а? **Ей богу, тази игра ме разбива. Ами, хммм... тя просто няма история.** Ей тъй на, няма и толкоз. Заради AD&D, защото в хартиената игра няма история! Там гепваш многостенното зарче и един лист колкото билярдна маса, събираш куцо и сакато и сядате наоколо. Потегляте накъдето ви видят очите, т.е. накъдето си представяте, че ви виждат очите, меткате зарчета да определите savingthrow-а и спорите колко damage прави един red wizard. И в NEVERWINTER NIGHTS е така. Е, не търкаляте зарче, но пак тичате към хоризонта в random-посока. Това е то без история - ходиш и маризиш! И защото сами сте си DungeonMaster-и, сами създавате вселената, сами определяте правилата. Което не противоречи с нещата, казани дотук. Просто трябва да сте наясно какво е Dungeon Master. Накратко казано и като изключим полагаемите се нецензурни сладки слова (псувни!), новата игра най-вероятно ще е без история, ама някак си не ми е ясно като какво ще дава мотивация да продължаваш напред. Тъй като досега не сме виждали подобни неща в нито едно РъПьГъ, ням съм, пък и то времето ще покаже. Не вярвам авторите да си оставят ръцете, все пак са направили едни от най-добрите игри в жанра. **NEVERWINTER NIGHTS се разработва вече четвърта година и май по-голямата ѝ част е вече завършена.** Очертава се невероятно RPG, колосална и амбициозна игра, която ще удря като едра бухалка за бейзбол. Дано да не разочарова, че... Както казва вече познатият ви от други рай/региони Sunder, дължината на минутата се определя от коя страна на вратата на тоалетната си...

Warden (Иван Котев)



Нека в началото да забравим, че това е българска игра. Ей така! Нищо, че TRANS е просто втората при съществуващи две компании за игри у нас. Иска ми се да разнищя здравата тази игра, да съм напълно безпристрастен в оценката ѝ и после пак да мога да ходя по родните улици без този-онзи да ме замеря с боклуци и псувни. Господи, помилуй! На първо място, сваля омачканото си кепе, клякам и забивам чело в земята пред нозете на създателите на TRANS. Усилията, които тези момчета са положили, са невероятни. И при положение, че резултатът е налице, паметник заслужават. Вместо да са в екипа на BLIZZARD, те творят в родината си! Патриотичен огън лумна в сърцето ми (но после в бърза последователност спря токът, водата, парното и огънят биде бързо потушен). След това възторжено встъпление ще изложа пред вас втория основоположник на българската гейм индустрия.

ИСТОРИЯТА

Никой не знае какво точно става с хората, когато седнат на Трона. Казват, че изпадали в Транс и се събуждали освежени, отворени за живот. Артър Дивайн скоро щеше да разбере... Историята на TRANS е изненадващо завладяваща за подобни игри, в които общо взето мозъкът кара на автопилот, а рефлексите добиват контрол над геймъра. Накратко. Животът на Земята е почти унищожен, а от останките е създаден новия свят Еладия. Човечеството не повтаря грешките си и след дълги години мечтата се сбъдва. Еладия се превръща в земен рай. Чрез множество гениални изобретения от пейзажа се премахват всички фъшкии като болести, война, глад. Върхът на технологичния напредък е Транс - виртуална симулация на дуел с роботи. ВСЕКИ е задължен да играе, а когато дуелът завърши, човек се чувства подмладен и изпълнен с енергия и желание за живот. Става дума, разбира се, за дуел в лигавия смисъл на думата. В Еладия няма насилие и съперничество. Именно това е първият знак, който кара Артър да мисли, че нещо не е наред. Някой се опитва да го очисти при това не само във виртуалния свят. Това, което не се разкрива в мисиите и дневника на Артър (който е нещо като разбор след всяка мисия), се разказва чрез няколко филмчета...

ФИЛМОВИТЕ ВЛОЖКИ

По изключение ще разглеждаме тази част от играта като отделен елемент, още повече тя е сред най-силните ѝ козове. По-перфектни заставки не съм виждал. Категорично! RED ALERT 2, например, успя да ме разплиее от смях с некадърно подбраните актьори, жалкия сценарий и смехотворните картонени декори. Затова пък в TRANS са крайно приятна изненада професионално направените интродукции. Страхотни декори и страхотно озвучаване. Витае перфектно пресъздадена смразяваща атмосфера на стерилно бъдеще, където човешките проблеми са привидно решени, но всъщност под покривалото на розовата идилийка се крият мрачни заговори. Има дори и малко еротика (на Артър "Лъскавото кубе" Дивайн му се отваря парашута с едно горещо маце...), но общият план е фино зает от Матрицата. Лелеее, много се раздрънках, стига ви толкова. **Артър Дивайн ме посети днес, разказа ми за преживяванията си, но го убедих да се върне в Транс.** Макар и да не представлява заплаха в момента, предлагам да го държите под наблюдение.

Искрено ваш У. Дърст

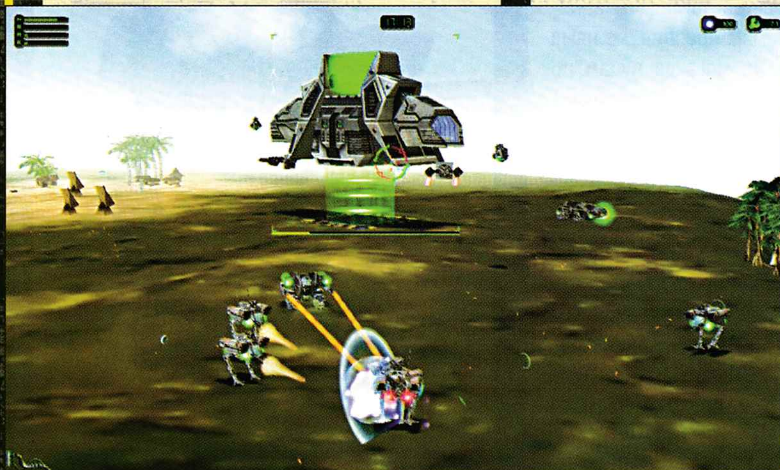
ГРАФИКАТА

Енджинът на играта е изцяло дело на българските програмисти. Казва се Wyvern и ми изглежда доста конкурентноспособен. Лек и с добри възможности за възпроизвеждане на по-големи пространства. Действително ми беше приятно да дам висока оценка на графичното оформление без да си кривя душата. Жалко само, че ефектите не са много. Малко, но добре направени са и 3D моделите на Транс-Ботовете - не бъкат от детайли, но са повече от анимирани кофи за боклук. Всичко, което липсва, го отдавам на липсата на време и опит от страна на екипа. Между другото, тук има един наистина кефещо направен огнемет. От друга страна движенията на самите кофи вкарват MECHWARRIOR-поредицата 6 фута под земята;). По много интересен начин е решен въпросът с натрупването на "боклук" по нивото. Вместо частите от роботи да изчезват мистериозно, те проблясват няколко пъти, след което остават само като spline-ов модел (абе, как да го обясня; стават само от зелени жици - трябва да се види...), пак премигват и изчезват от виртуалния свят. Трансформациите са плавни с много междинни анимации, изобщо истински празник за окото. Самите трансформации са уникални за всеки робот, като някои доста ефектно разчупват дизайна на щайгата ти, но за това малко по-късно. Дразнят само портретите на персонажите. Артър сякаш има татуирано на челото "виж кьв съм грозен и блед като труп, ела ме прасни с нещо остро", а останалите варират от грозни прически до смехотворни лазерчета, прикачени към визажите. Аз останах с тъмното подозрение, че на базата на едно лице са градени останалите, но това едва ли е от значение. Има една крайно любопитна опцийка, позволяваща анимирането на лицето. Любопитна е, защото единствената анимация, която забелязах, е иначе ефектното озаряване на лицето, когато взривиш нещо пред теб. В различните арени беснее различен климат, растителност и т.н. Готино впечатление правят дърветата и храстчетата - много са хубавки:). И голямо графично браво

MG PLATFORM: PC RELEASE: N/A / 2k P/D: WIZCOM / WIZCOM
GENRE: ACTION WWW: http://www.trans-game.com



за водните повърхности - адски кефещи;). Не ме гледайте така, прави ми впечатление, ясно! **Поддръжката на Direct 3D\Open Gl\3dFx нещо не работи при мен.** Аз съм с nVidia-Vanta-16RAM и се наслаждавах на някои дразнещи графични бъгове, но за съжаление нямам наблюдения на други машини. Едно нещо поомазва пейзажа обаче. На различни мисии по съвсем необясними причини играта започва да цепи; все едно си се опитал да подкараш GIANTS на 486-ица. Пробвах със сведени до минимум опции - пак същото. Рестартирам щайгата, гордо наричана Писи. Пускам играта. Всичко тече нормално. Хм! Надувам пак опцийките, за да изплакна очетата, но при следващата мисия пак стигаме до запек. Тъкмо мисля да предприема някой радикален метод (клизма), включващ в терапията 3-килограмов чук, когато без да искам пускам тренировъчен Дитмач. Застинал с чука в ръце, наблюдавам как игрицата си върви перфектно, биейки до 30 fps. "Хм" номер 2! Ако прегълтнем тези относително дребни недомислици (присяда ли ви; а нищо, нищо; дишайте дълбоко:)), можем да дадем по-скоро добра оценка на графиката. Всъщност само в играта Артър изглежда като цапнат с торба цимент по тила - във филмчетата е rather handsom, без, разбира се, да ви хрумват някои идеи.



МУЗИКА

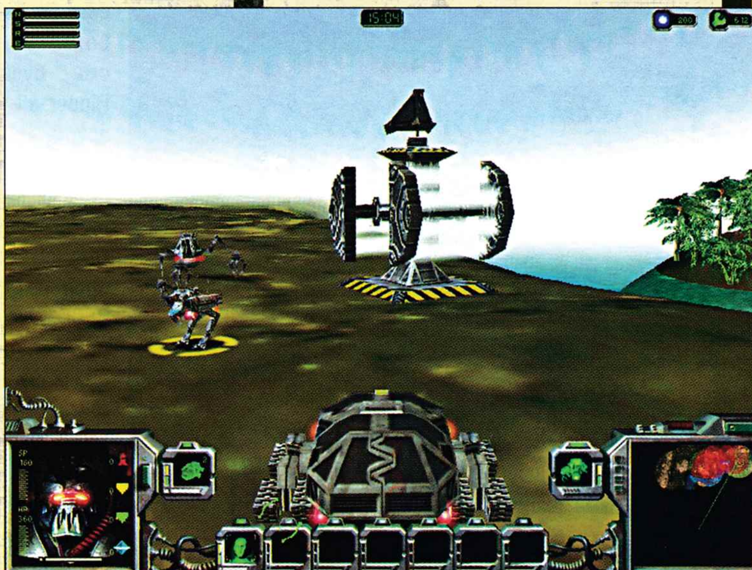
И така неусетно стигнахме до музиката. Трети огромен плюс за TRANS. Саундтракът е специално писан за играта (според един колега Петър Съмналиев от Suffer-H е участвал в изработката на музикалния фон). През цялото време слухът ни гали страхотен техно-бийт, на който (залагам стария си Mouse-mat) ще се размажат всички фенове на електронното. В сайта на играта има изнесени 2-3 от мелодиите, включително тази от менюто, която ми е любима. Тичайте да сваляте - рядко добри са. Интересното е, че в самата игра никой не обръща внимание на музиката. Не прави никакво впечатление, но пък се почувствах изненадващо раздразнен, когато се опитах да играя без нея. Тя е просто неделима част от фона. Иначе си изтеглете mp3-ките и си ги слушате до припадък.

ЗВУК

Не мога да се насиля да изсипя същите похвали за звука. Нито добър, нито лош, беден на ефекти, но е по-добре от нищо. Доста бързо втръсват разните пиукания и бибитканията. Стандартни са и звуците на оръжията, изобщо нищо, което да прикове геймърското ухо(!?). Гласовете на персонажите от своя страна могат да те докарат до епилептични гърчове. Гласът на твоя герой - Артър, звучи сякаш някой системно го е налагал с тръба в чатала. Останалите са добри, но е нищо, след като си чул Джопето от отсрещния блок как имитира Дарт Вейдър с шепа на устата си. Абе просто си личи, че авторите на играта са обръщали повече внимание на другите елементи.

ГЕЙМПЛЕЙ

Такааа. Предстои да ви представя най-важната част от всяка игра. Тук няма да използвам думи като добро, лошо, увлекателно, приспивателно, и т.н. Сами решете как да оцените представянето на ТРАНС по този параграф. Преди да започнете кампанията, изкарайте един курс Training. Не че ще ви се разкрие кой знае какво, но поне да се запознаете с интерфейса. Той е удобен, не

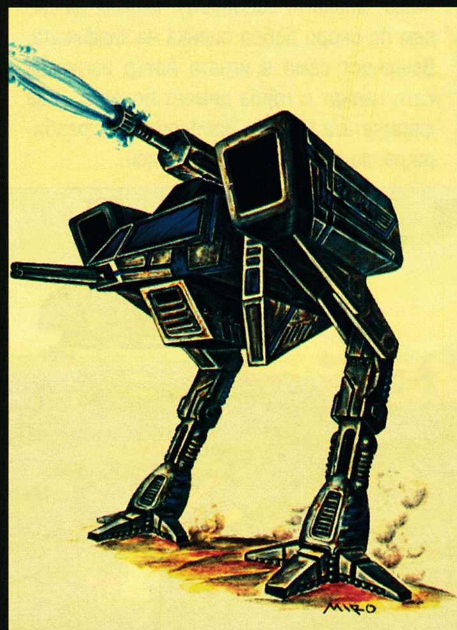


замърсява екрана с излишни менюта и икони. Имаш абсолютно дебилен, но крайно развеселяващ портрет на героя ти. Това е, за да не би случайно да се помислиш за много велик - само като си погледнеш кретенски немигащата физиономия и ти се приисква да се изкъпеш:). Има си минимапче и изобщо всичко нужно, за да спретнеш здраво меленце. Аз лично не издържах и веднага си пуснах единия от видовете тренировка - Deathmatch и разгледах всички роботи. Идеята на този тип тренировка, както подсказва името, е два отбора роботи (всеки избира какви) да се подредят на една арена и да започнат да се маризят. Когато един робот умре, заменя го следващ и така докато ти свърши запасът. Ако си харесаш някой, можеш да го нацвъкаш няколко пъти подред и да играеш само с един модел, което е полезно,



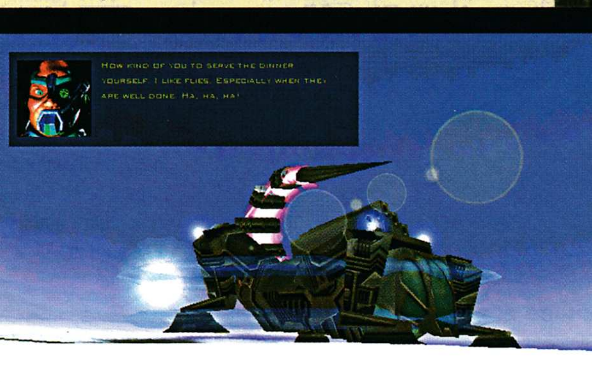
стига да откриеш, че си добър с него. **Всеки транс-бот има уникални качества.** Scout-ът е лек и повратлив, снабден с картечница и рейл-гън. В ръцете на добър играч може да накара надутия пилот на някой по-тежък робот да осъзнае, че животът му се е скъсил значително и при това се е изпълнил с неприятни усещания. Трансформацията го превръща в малко, подвижно, пърхащо като мокра пеперуда корабче, което може да докара до апоплектичен припадък залепналия за земята враг. В смисъл, че той като е стациониран, няма шанс срещу обикалящата в орбита около него напаст, изсипваща скромния си арсенал. Малкият му недостатък: докато завърши преобразуването, е абсолютно беззащитен и е лесна плячка за каквото и да било. Първият представител на прасетата е Crusher - мощна бойна машина, снабдена HIPA (High Penetration Assault), пушка, чиято алтернативна стрелба представлява компютърно генериран оптичен прицел. Неговият втори вид е доста бърза, скорострелна и маневрена танкоподобна машина. Това, разбира се, не интересува никого, просто да си знаете: "Е, оноя, големио, пуца мноо яко с червена стрелба и ги прай другите на пет' стинки", така че повече няма да ви описвам характеристиката на разните машини. Останалите си ги вижте сами. Но ви уверявам, някои от тях с разнообразните си преобразувания карат Transformers от едноименното филмче да изглеждат като дълго ритана тенекия от сирене. **Другият елемент на играта е стратегически.** Всъщност, по-скоро е тактически. Състои се в разполагането на Energy Pylons и защитни кулички на различни места, така че максимално да защитават левитиращата ви база от атаки. Въпреки че движенията на роботите са добре анимирани, липсва разнообразие в ефектите и въоръжението. Самите машини не са чак толкова много на брой. Бързо доскучават и не чак толкова раздвижените битки. Просто никой не може да бъде задържан задълго пред монитора, където се бъхтят два еднакви робота - щото аз и Джопето не сме будали, всеки хваща Ripper-а и кълца ламарините на другия. Джопето все ме бие, понеже умее да имитира Дарт Вейдър. Като цяло е доста добре, но сравнявайки със събратята по жанр, играта бледнее пред MECHWARRIOR или RECOIL. Те може и да са по-нереалистични, на кой му пука обаче за реализма на терена, стига нещо да святка и мига там. Струва ми се, че тази вдървеност на геймплея идва най-вече от малкото маневри на робота. Вярно, има и добре направен Strafe на роботеца, който адски липсва в MECHWARRIOR, но пък остава мътното чувство, че играеш third person и няма почти нищо, което да ти показва, че управляваш робот. Вляво, вдясно - картечница на ляво, картечница на дясно. Достатъчно, за да направя робота на Джопето да изглежда като цедка, но понякога ти се ще да си погледаш задника докато тичаш - имам предвид, че няма Torso twist. Демек не мога да пуцам по Джопето, щом търча напред. Който е играл MECHWARRIOR, знае за филинга, когато си в кабината на 100-тонния Mech: земята трепери под теб; роботът се тресе, когато го обстрелват. Липсват и детайли като загряване на двигателя, повреди на отделните части, смяна на въоръжението. Геймплеят тук е с повече изисквания към играча, отколкото към управлявания робот. **Самите мисии от кампанията не ме разболяха от вълнение.** Някакъв тип изскочи още в началото и заяви вяло: "Ти ме унижи пред хората ми, сега ще платиш". Аз вдигнах вежда и се огледах - единствените свидетели на "унижението" бяха някакви тръби и едно силово поле. Възбуждащо! Може би изисквам прекалено много, ама ми се струва, че ако авторите бяха концентрирали труда си единствено върху бойната част, без да се занимават с разни недоразвити стратегически елементи, положението щеше да е по-друго. За изкуствения интелект не виждам какво толкова да отбележа. В кампаниите се наблюдава пълно отсъствие на подобно нещо. Кръжат като пияни рейвъри някакви роботчета, твоят съюзник в боя пуска повтарящи се коментари. Изобщо изпълнено с вълнения като парламентарен контрол в петък. (Ако не сте се наслаждавали досега на това дребно житейско удоволствие, направете го. Получава се само в петък, защото тогава депутатите се изнервени от дългата седмица и си го изкарват на колегите. Стига се и до бой. Забавничко:)!) Яко става само в бой уа-он-уа. One on One, де. **Ако трябва да синтезирам горните редове в няколко думи:** свеж, задъхан, забавен геймплей, на моменти еднообразен, но трансформациите покриват това. Отговорът е ДА.





ПРИСЪДА

Какво да ви кажа, големи идеи е имало за TRANS. В един консервативен жанр като този - с вече утвърдени стандарти, с много и по-големи играчи - нашите момчета определено са свеж полъх. Не знам дали преглеждате редовно Инет геймърския печат, но там от TZAR насам се радваме на завидно внимание. Когато понавлязох в ТРАНС, си помислих, че тя е замислена по-скоро като лека аркадка, а не като симулатор на робот. Иначе ТРАНС вече бе разгледана от много от водещите списания и получи доста добри оценки (като изключим някои изцепки, за които може и да сте чели, при това от професионални журналисти). Вероятно за това се чувствам виновен, че съдя толкова строго играта. Определено българската гейм индустрия набира скорост и няма спиране. Чудно ми е даже защо авторите не изкарат, като акт на оправдана комерсиалност, саундтрака на играта на Audio CD (виж интервюто). Тук нещата отиват малко по-далеч от оценки за графика, звук и не знам си кво. Като игра е за не повече от оценката, която съм й дал. Ако на някой му е направило впечатление, играта се разпространява основно по Интернет за никаквата цена от 15 долара. С геройски усилия WIZCOM успяха да елиминират използването на разпространител и така да намалят значително цената. Горещо ви препоръчвам да прочетете интервюто, което взех(ме) от авторите на играта. Също така ви препоръчвам да хвърлите едно око на Special Thanx секцията от Credits, бая съм се хилил. **О, да бе, финална оценка. Това искате, нали? Струва ли си да си бутна парите за банички за играта?** Ми, няма да ви кажа. Наслушах се на жлъчни коментари по адрес на TRANS от хора, които не могат да си напишат името на обратно. Тъпаци. Джиткайте си там Бръд Уора и си трайте. Закостенели, едноизмерни галфони. Игрицата е супер. Има маса греди за одялване, но тя изобщо не се стреми да превземе Е3 примерно. Грам реклама не е дразнила сетивата ми, нямах никакви очаквания, които да останат провалени. Изобщо съм много приятно изненадан от играта. Горещо я препоръчвам на всеки заинтересован да види що става в наша родина.



Sunder

PC Win: '95 / '98
MIN.: P II 450, 64 Mb RAM, DirectX, 500 Mb HDD
OPT.: P III 500 , 128 Mb RAM, DirectX, 650 Gb HDD
Ускорител 3D: D3D; **Мултиплеър:** N/A
Оценка 8/10

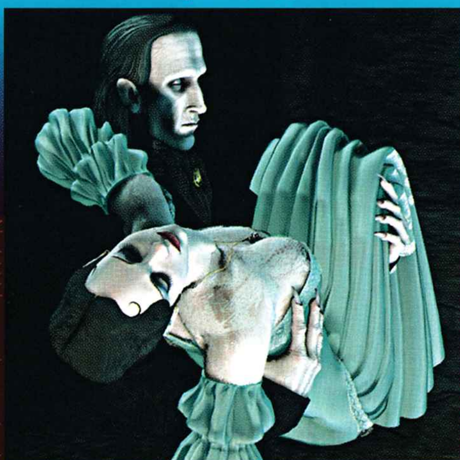
MG PLATFORM: PC; MAC RELEASE: 01.02. / 2001 P/D: CANAL+ MULTIMEDIA / DREAMCATCHER INTERACTIVE
GENRE: HORROR ADVENTURE WWW: http://www.draculagame.com/

Dracula: The Last Sanctuary

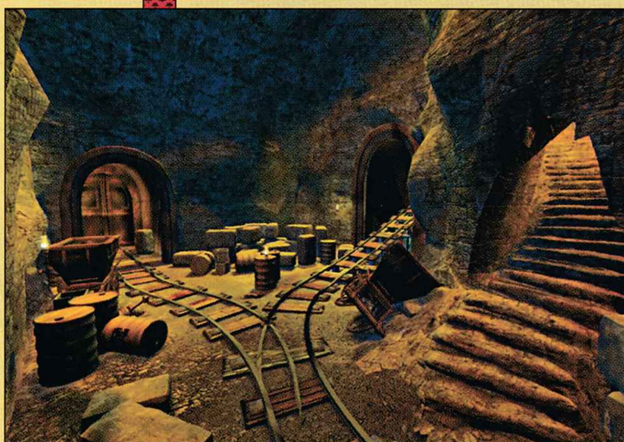
Този вампир се изчерпва

Искате ли да видите нещо страшно? Ужасът е точно толкова абстрактно понятие, колкото и хуморът - което е страшно за едни, може да е направо смешно за други. Ако все пак ви се прище да се поизплашите мъничко, угасете светлините, затворете щори и пердета и се пригответе за рандеву с най-известния вампир в историята на киното, литературата и компютърните игри...



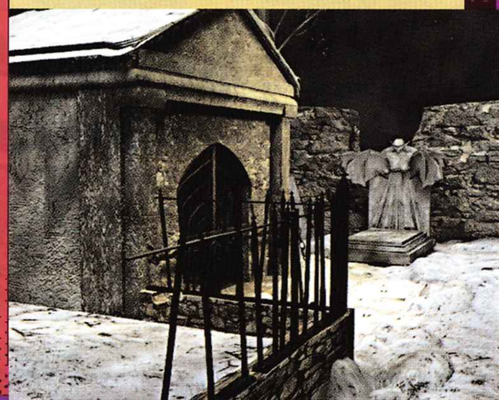


Ако вече сте изиграли DRACULA: RESURRECTION, със сигурност знаете, че неумиращата история за държеливия вампир спешно се нуждаеше от продължение. А като трябва - трябва, и то за нула време се пръкна - започвайки точно там, където приключи предишната игра. Интродукцията по традиция е фантастична, но при пускане на играта по-хубаво я прескачайте със spacebar-а, защото след десетото гледане поомръзва/писва. Подобно е положението с цялата игра: хубавите моменти перманентно биват засенчвани от недомислици... **Едва успели да стигнат благополучно обратно в Лондон, Джонатан Харкър и Мина имат непосилната задача да се излекуват трайно от трансилванските си преживявания**. Самата Мина е особено проблемен случай - нали знаете, докато граф Дракула води немъртвото си съществуване в света на живите, тя е подвластна на неумолимото му присъствие. За помощ опират, както в оригиналната история, до доктор Сюърд, който се справя наред с всичко - от лудите в собствения му приют за душевноболни до наглите вампири от Източна Европа. Графът за нула време отново се оказва също в Лондон и още преди Джонатан да осъзнае какво точно става, отвлича и замъква Мина обратно в Трансилвания. И



настъпва крайно време за дългоочаквана последна битка;) - окончателният showdown между вампира и нашия герой. Но пътя до края е дълъг и трябва да се извърви търпеливо. **С DRACULA 2 ще прекарате приблизително двойно повече време, отколкото с DRACULA RESURRECTION поради поголямата обща дължина на играта и въведените новости - повече магии, множество нови типове загадки и пъзели.** Така например дешифрирането на засекретена ключалка се крие не само в комбинирането на предмети и резултати от решени загадки, но и в прилагането на малко или повече твърда ръка (най-сетне - ще въздъхнат с облекчение феновете на грубата сила:)). Някои от задачите трябва да се изпълнят в рамките на ограничено време, което със сигурност вдига нивото на адреналина и най-вече на кръвното в повечето случаи, тъй като е доста досадно да видиш на екрана game over много преди да си стигнал истинския край на приключението. За съжаление, ако героят умре някъде по средата, гледката на смъртта му с всичките ѝ подробности ни бива спестена, обаче сме принудени да прибегнем към последната save game. Така или иначе играта не е достатъчно кървава, за да носи името DRACULA, а на всичкото отгоре кръвта прилича на безобидни червени балончета... **Атмосферата си я бива, тъй като дизайнерите определено са се постарали.** И в RESURRECTION не беше зле, но тук вече спокойно можете да загасите лампата, да намалите яркостта, да седнете пред монитора и да тракате зъби на воля, когато щъпукате из гробищата или из негостоприемната Трансилвания - кеф ви дъвка, кеф ви чипс! Там срещате и някои

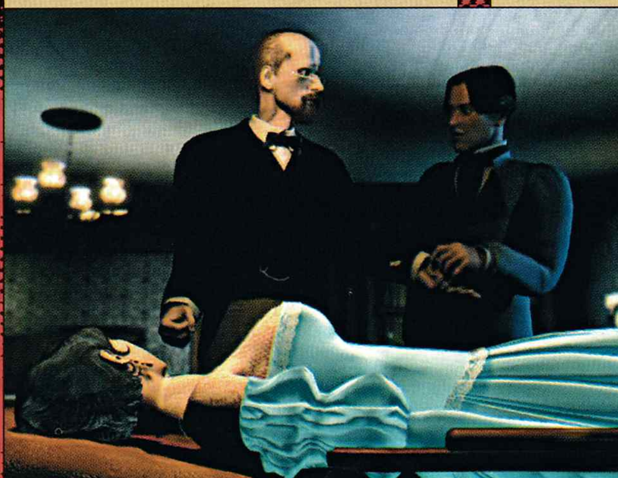


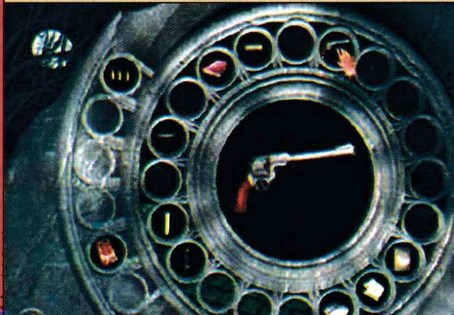


други стари познати като любимата вещица Dorko или лудия Renfield. Приятна плашливост се забелязва още в самото начало, когато изследвате полусъборената къщурка на Дракула в Лондон. Слънчева светлина струи през закованите прозорци, труп стои подпрян на една врата, сенките се удължават и тъмнеят повече от обикновено. Рядко продължаващо чувство на полазващи леденостудени тръпки по гърба и на ментова дъвчка в устата! Е,



тук случаят е точно такъв. Действието се развива в задължителната канализация, гробището Highgate (собственост на самия Дракула), изпълнения със скелети подземен затвор или във величествения замък, последното убежище (the last sanctuary) на вампира. Друга тема за разговор обаче е стабилната разлика между локациите в Лондон и в Трансилвания - определено в румънските е вложен повече труд. То вярно, че там е по-дивата екзотика, ама все пак... Освен това красивите бекграунди са ужасно статични, без кьорава анимацийка по себе си. Изографисаните дървета не се полюшват от вятъра, а толкова неподвижна во веки веков вода не сме виждали от времето на оригиналния MYST:(. **Само за най-върлите маниаци на вампирските истории ще спомена, че в околната среда лекичко се усеща влиянието на стила на Френсис Форд Копола,** както и на варианта на "Дракула", заснет от Tod Browning с Бела Лугоши в главната роля. Кът-сцените са гладки и впечатляващи и дават добри преходи между събитията, като се използват и за да покажат пътуванията на героите от единия край на континента до другия. Общо взето те май са най-добре направеното нещо в цялата игра. Иначе енджинът си е все същият и движението става на старите познати и вбесяващи "порции". А широко хвалената възможност да се върти човек на 360 градуса на мястото си е сред най-лесните начини за докарване на световъртеж. Характерът на пъзелите е претърпял промяна, но в много странна посока. Трудно е да се говори за логика в нормалния й смисъл - дори се забелязва някаква склонност към "опакост" спрямо здравия човешки разум. С други думи, успехът се крие в използването на най-невероятни предмети на най-нелогични места... Подразбира се, за инвентара важи същото. Друг дразнещ факт е, че играта се играе почти изцяло от CD-то. Като идея не е зле да се пести място на харда, но не за сметка на трополящо и фучащо CD и накъсвания в ключови моменти, както и при използване на премети от инвентара и дори при най-елементарното - натоварване на някой save. **От своя страна и самата история на моменти не поразява с особена последователност на героите си.** Граф Дракула, например, има възможност да види сметката на Джонатан Харкър поне петнайсетина пъти, но поради някаква любвеобилност все не го прави. Същото важи и за странното преименуване на Renfield. Слава богу, поне външният вид на самите герои отново носи гротескно-готическия си чар и ни кара едновременно да потреперваме и да се ухилваме. Забележете само, колко широко ококорени и/или пронизващи са очите им в зависимост от това, което искат да изразят! **Екшън-моментите едва ли са точно това, което си представяте.** Те по-скоро влизат в графата "загадки за кратичко време". Хич и не си помисляйте, че ще хванете пушка и ще почнете да стреляте. Многото запазване и натоварване наново произтича от факта, че се чудите какво от инвентара да заредите... Звуковите ефекти ги бива - вършат работа колкото да изкарат акъла на човек. Музиката е в оригинално симфонично изпълнение и добре пасва на тематиката. **Ще ви отегча и с няколко думи относно авторския колектив на играта, за да се уверите, че тя изобщо не е правена от случайни хора.** Автор на сценария и дизайнер е Jacques Simian, дизайнер на малко по-старичките DEVIL'S TRAP, THE ESSENTIALS OF MUSIC и MICHELANGELO, дизайнер и автор на сценария и на DRACULA: RESURRECTION. Продуцент, дизайнер, ко-автор на сценария и автор на диалозите е







Francois Villard, който преди това се е занимавал с продуцирането на заглавия като MOSES, ALEXANDER THE GREAT и LEONARDO DA VINCI (Artea), THE LIFE AND TIMES OF EINSTEIN (Havas Interactive) и NAPOLEON (Infogrames), както и на DRACULA RESURRECTION. Дизайнери и автори на анимациите са Jerome Combe и Stephane hamache - участвали в проекти като HEART OF DARKNESS (Infogrames), OPERATION TEDDY BEAR, CANNES FESTIVAL, CRUSADES, BLAKE AND MORTIMER, както и RESURRECTION, разбира се. Създатели на 3D околната среда са Philippe Moebius и Sebastien Rossignol - MISSION SUN, SAGA, CHRONICLES OF THE BLACK MOON и THE VISITORS. **А, ето я накратко и цялата игра в цифри: приблизително общо игрово време повече от 25 часа;** 13 вампира, с които трябва да се справяме по един или друг начин; над 20 броя анимирани триизмерни героя, за което е използвана motioncapture-технология; 4 що-годе нови 3D свята - Лондон, проходът Борго в Трансилвания, замъкът и подземията на Дракула; 20 локации с 40 игрални екрана; 30-минутна обща продължителност на диалозите; повече от 100 предмета за събиране и употреба. **Ако DRACULA RESURRECTION ви е харесала, полза от агитация "за" или "против" няма - със сигурност ще изиграете с кеф и това продължение.** Не сте ли фенове на жанра като цяло обаче и не си падате по патилата на Джонатан и Мина, по-добре зарежете. Това не е вас! DRACULA: THE LAST SANCTUARY не е нищо повече от носталгична въздишка по point-and-click адвенчърите. И въпреки че е забавна, историята, както и целия жанр са изтъркани и преексплоатирани до крайност. За да се появи новост на този залязващ небосклон, е необходимо нещо повече от чудо. Чудо, което тази игра в никой случай не е. А дали Графът ще ни преследва трети път (или ние него), не се знае. Като нищо току-виж ни причинят и това...

Cali

PC Win: '95 / '98 / ME
MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 4xCD, 250 Mb HDD
OPT.: P II 200, 128 Mb RAM, 8xCD, 1 Gb HDD
Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: НЕ
Оценка 7.5/10

Three Kingdoms: FATE OF THE DRAGON

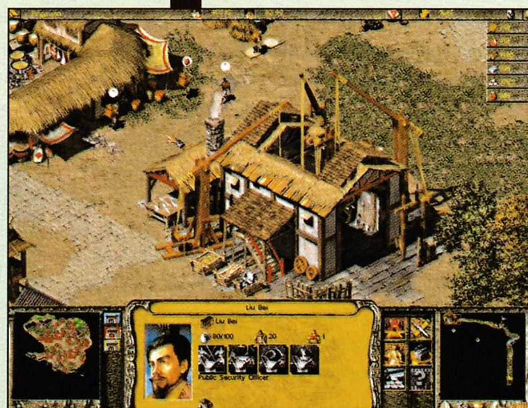
Много на изток и пак никакво

Съвсем наскоро на гейм-пазара се появи *Fate of the Dragon*. През ноември, когато за пръв път се мярна това заглавие, изглеждаше, че става въпрос за поредна печалбарска рицарска игра. Изобщо не е така. В тази игра теренът е някогашен Китай, който ни е по-далечен (по географски причини), но и по-мътен (по информационни причини), защото не сме много наясно с китайската култура, обичаи и прочее. За да няма каквито и да е предварителни колебания, това е чиста класическа стратегия в реално време (RTS). В нея няма фрапантни новости и който не харесва този жанр, безпредметно е да чете нататък. *Тук същественото е сюжетът!*



Две фирми стоят зад Fate of the Dragon. Едната, добре познатата английска EIDOS, сериозно се е заела с популяризирането на играта. Отговорността за създаването ѝ обаче определено носят програмистите и дизайнерите от OVERMAX STUDIO. Те кадърно са успели да пресъздадат атмосферата на онази отминала епоха, но за това ще стане реч по-късно. Сега е ред на базата, върху която е изградена играта. *В основата са истински събития от древната китайска история.* Мястото на действието, разбира се, е Китайската империя - по времето, когато властта е притежание на династията Хан. Под нейно владичество в продължение на няколко века се развива всичко, населението е доволно, а държавата е сигурна и няма силни противници. Точно тогава обаче се засилва и т.нар. "класова борба", която довежда до народни въстания през първи и втори век. Те разклащат основите на стабилната ханска империя и от края на този период тя изпада в състояние на дълбок упадък. Последният император от династията Хан е свален през 220, но още през 192 властта в Китай е поделена между трима военачалници. В учебниците този период се нарича "Китайско тризарствие". Бог знае каква е истината, но поне в THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON въпросните царства се наричат Wei, Wu и Shu. Те имат отделни владетели, които не се обичат помежду си и непрекъснато са във военни и политически конфликти. Именно от тези три царства геймърът избира онова, с което иска да играе. Нататък всичко се развива в зависимост от това какво правите. *Зарязвате историята и потегляте!* Вашата компютърна цел е тотално то господство и над трите царства, така че отново да съберете в едно цялата Китайска империя и да ѝ върнете някогашните блясък и слава. За постигането на тази вълнуваща цел първо се съсредоточавате върху някое от трите царства, макар че всъщност големи разлики помежду им няма, а и да има са трудно забележими и козметични. След този мъчителен избор трябва да решите точно какви да ги вършите като господар на царството. Можете да наблегнете на дипломацията, но тогава основното ви препитание е да сечете дърветата и да прибирате реколта. Надали някой ще се спре на този вариант при положение, че има и повойнствен, където сте военокомандващ, не ви пука за земеделието и отделяте повечко време за подготовка на бойците си, както и да им създавате оръжия. Подобно на всяка стандартна стратегия (от STARCRAFT насам), сградите са едни и същи. Пак имате база, но този път за по-величествено тя се нарича "дворец". И тук направата на войници става в построени специално за целта казарми, а не в публични домове, например... Наглед почти същото като в онези далечни времена преди около 1800 години - само монотонността на повечето днешни стратегически игри е запазена. Като изключим историята, няма нищо вълнуващо, което да разчупи насъбралата се съвременна скука. *Не търсете особености във*





MG: PLATFORM: PC | RELEASE: 02/2001 | P/D: EIDOS / OVERMAX STUDIO
GENRE: STRATEGY | WWW: http://www.fateofthedragon.com

Fate of the Dragon. За геймъра отново има готови сценарии, които може да играе като цяла история. Има отделни нива, в които да се състезава с по един или няколко противника. Но това май сте го срещали и другаде,



нали!? За радост на новаците има training-мисии, които обаче не са проблем дори за човек, сядащ за пръв път пред компютър. Като цяло и геймплеят не е... не, че е лош - просто го няма никакъв откъм новости и едва ли ще се хареса дори на фен на стратегиите. Не ми се вярва дори на тази широка група от геймърското братство да се понрави игра, в която само историята и околната среда са нови. На всичкото отгоре и расите са три, което буди допълнителни съмнения за тривиалност. А като прибавим средна оценка и за графиката, където има разни работи, които бият на очи още щом пуснете играта, нещата направо стават отчайващи... *Има една компенсация.* Всички постройки са детайлни и точно като от стари филми и рисунки за Китай, т.е. такива, каквито си ги представя средно интелигентният човек. Подобна работа и достоверност си е направо похвална, защото не се среща често. Признайте, голяма работа е да изпипаш детайлно постройки, които са съществували преди 1800 години. Нали сте наясно, археолозите бдят! Определено по-лесно е да сътвориш неща, за които се предполага, че може и да го има след 100 години - никой няма да те упрекне, най-много да ти припише богата и развинтена фантазия. До тук обаче свършват предимствата на графиката. Просто защото най-вече по нейна вина играта е слаба. Ужасяващ проблем е, че големината на хората във FATE OF THE DRAGON е абсолютно абсурдна. Сред тези дребосъци изобщо не е ясно дали пред вас стои група работници или група бойци. Ужасно е. Цветовете на дрехите им са шарени и може да имат общо с това, което са носели китайците по онова време, но някак си не вървят на цялата картинка. Да не говорим, че единиците ви не могат да минават между дървета. Опитвайки се да предотвратят евентуалното им скриване зад някаква флора, програмистите са изградили странен обръч около дърветата, с което наистина са постигнали някои смешни неща. Някъде в играта има две дървета, а разстоянието между тях е колкото да минат 5-6 войника. Обаче не - компютърът не мисли така! Групичката трябва чинно и почтено да заобиколи двете фиданки, защото, видите ли, така е по-хубаво. Това, в комбинация с



онова, че всички единици се движат бавно като цяло, прави изхода от някои битки просто предрешен. Изобщо не се съмнявайте: и това си е чист основен бъг! Всичките ви единици се движат все едно са на разходка в парка. Крачат бавно и хич не ги интересува, че сънародниците им са нападнати. Истинско мъчение е да пратиш някой войник да проучва и разкрива картата. Прекосяването й отнема понякога около 15 минути, макар че тя въобще не е голяма. Боецът ви заобикаля всички дървета, храстчета и т.н., при което движенията му приличат на олюлявания на пияница. Ама те, единиците ви, може и наистина да не са в ред, защото никога не възприемат ситуацията адекватно и вършат само глупости! Но не се притеснявайте!





Това не е проблем, когато се биете с някой. AI-то на противниците е някъде под нулата. Те се държат още по-тъпо. Жал да те хване да нападаш китайци, които не те виждат дори когато си на 5 метра от тях. *Край! Истински ужас! Вече спирам!* За бъговете в FATE OF THE DRAGON може да се напише цяла книга и пак няма да е казано всичко. Дори в звуково отношение няма какво хубаво да се каже. Ако и да си склонен да харесваш китайска музика, няма начин да възприемеш мелодиите, които са сложени в играта. За другите звуци не искам и да говоря, че ще взема да кажа нещо неприлично. *Колкото, за да не завърша без хич: неразумно е да си купувате това заглавие.* Със сигурност дори сред тамошните и тукашните китайци FATE OF THE DRAGON няма да стане хит с подобни предпоставки и бъговете.

Тази стратегия може да се хареса на стари пушки, свикнали с игри като WARCRAFT. И има едно сериозно предимство: играта тръгва и на по-старичка машина, което не е кой знае какво, ама кой знае!?!

Svetlinko

PC Win: '95 / '98 / 2000
MIN.: P 166, 32 Mb RAM, DirectX 7.0a, 110 Mb HDD
OPT.: P II 300, 64 Mb RAM, DirectX 7, 110 Gb HDD
Ускорител 3D: N/A; **Мултиплеър:** N/A
Оценка 6.5/10

PLATFORM: PC RELEASE : 01.02/2001 P/D : VALUSOFT / 3DLV GAMES
GENRE: FPS WWW : http://www.valusoft.com/Pages/normandy.html

- WWII - NORMANDY

В подготовката на най-амбициозната фронтална атака в историята на модерната война решаваща роля изиграва американската 101-ва военновъздушна дивизия (известна още и под колоритното име Screaming Eagles), подкрепяна от 82-ра и от техните британски и канадски съюзници от 6-та дивизия. Спуснатите по въздуха отвъд вражеските линии десантни части в ранните сутрешни часове на 6.06.1944 трябва да предотвратят пристигането на подкрепления за главните немските сили от Utah Beach и да подсигурят пътищата от бреговата линия към вътрешността, за да улеснят придвижването на силите на Съюзниците в континентална Европа. Бойното поле е нормандският бряг, а залогът - изходът на една цяла световна война...



Осигуровката на Десанта

Шепа доблестни мъже има за цел не само да оцелее в продължение на десетте мисии, но и да ги доведе до успешен завършек, пропрявяйки си път през снайперистите, укрепените бункери и бронираните танкове на Третия райх. WWII: NORMANDY в никой случай не е хитово или поне шумно рекламирано заглавие. Дори напротив - излезе тихомълком без почти никой да разбере, което е малко странно при положение, че използва добре познатия Lithtech engine. Причините за това може да са например скромният бюджет на играта, малката ѝ продължителност като цяло или олекотяването на енджина (липсват много от главозамайващите му екстри). Но пък играта е сред броящите се на пръстите на едната ръка нови 3D first person shooter-и, които вървят и на по-скромни домашни компютърчета съвсем прилично и напълно задоволително като качество?!? **Я, все пак обаче да поговорим още малко за графиката.** Текстурите изглеждат прилично, но очертанията на предметите са нещо по-различно. Някои са напълно изгладени и тотално вписващи се в не особено разнообразната и изчистена от ненужни подробности околна среда. Само че има и други - откровено двуизмерни, стърчащи болезнено в най-странни посоки и ужасно полупрозрачни. Добре де, засега не ми обръщайте внимание, тъй като общото впечатление е порядъчно, а и докато търсите нацистките войници едва ли ви пука как точно изглежда близкото храстче. Важното е, че играта върви отлично дори и на easy ниво на трудност. Моделите на враговете са детайлно изрисувани, но някак не убеждават и намирисват на герои от комикси - особено като се проснат на земята в плоска яркочервена локва кръв. А и по изкуствен интелект немците също приличат на хартиени персонажи. Което не значи, че създават малко ядове, защото стрелят що-годе точно и имат огромно числено превъзходство. Въобще в играта непрекъснато контрастират дребни калпави неща и други, които заслужават похвала. Например, не помня така добре направена бодлива тел като тук - и тя е с тонове не само около всеки окоп, но и загражда отделни области от откритите пространства, без да закрива гледката към целта, до която се стига с много обиколки из околността. Обстановката си е точно като в театър на свирепи военни действия. Опустошена природа, вечен сум-







рак, по небето бясно се гонят оловносиви облаци. **Както във всеки сериозен екшън и тук куршумите оставят внушителни дупки по стените, а оръжията ги бива по разнообразие и начин на действие.** На разположение са нож (мачете), стандартен пистолет, снайпер, ръчни гранати, мини, картечница и противотанков гранатомет. Слава богу, танковете се мудни и РПГ-то върши прекрасна работа... Имайте все пак предвид летящите след това на поразително големи разстояния горящи парчета метал! **Архитектурата на нивата не е шедьовър** - просто след кратко лутане наоколо намирате единствения възможен изход от текущата зона и преминавате в следващата, която отново не е особено огромна по площ. На моменти WWII: NORMANDY даже леко напомня на STARCRAFT по необходимостта да се намери полегат наклон, по който единствено може да се влезе или излезе. Също-то го има и тук, но е по-незабележимо - маскирано като склон, стълбичка или пад-





нала дъска, но все така необходимо за преминаване по-нататък. **Нещата около мисиите и целите са опростени да максимум.** Има съвсем кратък брифинг, който съвсем не е нужно да четете (сигурно и без друго не го правите), а поставените задачи звучат сложно, но се решават от само себе си. Достатъчно е единствено да оцелеете и да опукате всичко по пътя си към края на нивото. **Общата дължина на играта не е особено голяма и**

на easy има опасност да я превъртите дори твърде бързо, така че подобре изберете малко по-голяма трудност. **Игралният екран съдържа от ляво на дясно следното:** живот, изобразен цифрово и графично; бройка на подръчните гранати и мини; поредица от иконки, съответстващи на различните разполагаеми пушкала (почти веднага ги получавате всичките още от самото начало, никакви глезотии от рода на само след определено ниво или време!); накрая и най-вдясно - информация за количеството муниции, които са в момента в оръжието и колко общо изобщо има в наличност за него. **Във WWII: NORMANDY няма абсолютно нищо излишно** - като се започне от околната среда и се приключи с използваните от играча предмети. Минимален брой оръжия, никакви специални item-и, дори здравето и мунициите са обединени в един предмет, за да ги прибирате наведнъж - така наречения backpack. Те съдържат муниции за неизвестно колко и за неизвестно кои от вашите оръжия и възстановяват известно количество живот. Не, авторите на играта определено са пестили от всичко възможно. Ако не го бяха направили, творбата им може би/да/едва ли/не... Но така просто не става. Във всеки случай, ако имате малко излишно време за губене и си падате по военната тематика, може и да не се разочаровате много и дори да останете приятно изненадани. Тогава и аз ще съм така!

Cali

PC Win: '95 / '98 / ME

MIN.: P II 266, 64 Mb RAM, 4xCD, 50 Mb HDD

OPT.: P III 500 , 128 Mb RAM, 300 Gb HDD

Ускорител 3D: ДА; Мултиплейър: N/A

Оценка 7/10

Мома завинаги!

ONI





Трудно ми е да дам категорична оценка на тази игра. Чакам я отдавна, а сега, след като вече знам със сигурност какво е, се чувствам излъган. Изчел съм и съм изледал предварително толкова много, уж за да съм осведомен, а то накрая... Да си зарежа аз почти игрите и да се занимавам с превод на речници по ботаника! Разочарованието ме удари подло, използвайки за оръжие една от най-уважаваните фирми. Останал съм без дъх, съзирам недоумението по лицата ви и май трябва да поясня.

Брифинг...

ONI те изплюва в средата на никъде. В случая никъде е тренировъчна зала на TCTF. Интрото: брутално безсмислената визия и лошо подбрана музика. Менюто: постно. Гадно техно скрибуца като фон и не ми позволява дълго да се бъзикам настройките. Изключвам колонките и след 10 минути цъкане съм напълно убеден - между 800x600-16bit и 1024x748-32bit просто няма разлика. Графиката е копие на онова, което виждаш като си сложиш найлонова торбичка на очите. Или по-точно, когато всичко около теб е облепено с найлон. Най-гадно стерилната графиката, която съм виждал някога. Всяка повърхност е гладка, излъскана и с матов блясък. Дори отвратителната прическа на героинята ти е огледална. Проблеми с клипинга? Не благодаря, имам си. Гениално разположената камера ти позволява да разгледаш какво става у съседа даже и през стената. Не си мисли да преджобиш този размазан труп. Виж, че до половината е в стената, а предмета, който е пуснал, е станал неделима част от архитектурата. Същинска веселба! Но въпреки крайно отвратителната графика, играта успява да цепи на моя компютър. Направо поразителен технологичен напредък...

Екипировка...

Такааа. В крак с модата твоят герой е жена, което не е кой знае колко смислено, още повече че Коноко никога няма да стане втора Лара Крофт. Звукът е "музика за душата". Като се почне от гадното чаткане на металните ти обувки, до дразнещото стакато на пистолетите и автоматите. Ей богу, виждал съм и далеч по-добри изпълнения! Музиката е практически най-гнусното и жалко техно, което съм чувал, а съм човек, който понася неща като Junkie XL, т.е. много. И тук, дами и господа, е времето и мястото да ви представя най-сплескания елемент от играта. А именно: **Твоята помощничка с розова коса...** Чудно е как продукт, предназначен да забавлява, може да акумулира в един човек толкова злоба, че да е готов да продаде душата си на дявола само и само, за да страдат създателите на този продукт. Не е розовата коса. Не е и постоянната й поява, носеща емоции колкото синия екран или съседа с дуплекса. Гласът на това моме може да накара даже каменен блок да се спука. Гадното и пискливо гласче е по-непоносимо от Кристина Агилера с настинка или със скъсани гласни струни. Розовокосата истерична лигла се води изцяло от принципа "добрите новини не са никакви новини" и ти сервира гадост след гадост. Пяна ми изби на устата още в епизода с компютъра-маниак. Този приятел е извратена версия на Cyrix на 2 MHz в комплект с две лазерни установки и някаква чудесия, стреляща шарени светлинки. Номерът е, че нищо не става докато не пресечеш някой от въртящите се около компютъра лазери. Трябва да обиколиш всяка от разположените в кръг четири конзоли и да ги деактивираш. Правя аз гимнастиката и заявявам "пиис'а кейк". В този момент скърцането на роботизираната патка ми разяснява, че - о, ужас!, мегасуперкильркомпютърът щял да направи някаква мизерия, ако не стане еди кво си. Втори сеанс: гимнастика между още по-гнусно преплитащи се лазери. Омазвам положението накрая на поредицата и умирам. Повтарям стъпка 1 и 2 по системата if-then и потривам потно чело, когато... А стига, бе... компютърът атакувал едикакси... спри го! Гласът на патката се извива до фортисимо кресчендо, ти лудваш, праскаш мишка



в монитора и отиваш да спиш с кошмари. **Като гледам, май съм си казал псувните**, а екстрите сами ще ги откриете около гадната камера, полудяваща при някои по-сложни движения и други благинки. Но понеже този текст взе да става като правилник на манастир (не ме питайте какво имам предвид, ама хубаво звучи, нали!), сега ще изложа някои по-добри страни на ONI. Въпреки, че графиката е стерилна, това не е повлияло на движенията на персонажите. Плавно извиващите се крака на твоята героиня и враговете, ефектно направените хватки пълнят душата. След един кратък и болезнен опит да повторя някои движения, стигнах до заключението, че няма смисъл да имитираш героиня от компютърна игра, когато си в помещение с размери-



те на луксозен килер. Намествам извадената си ключица и продължавам. Освен на юмручетата си, можеш да разчиташ и на сравнително много външни помагала. Кофти е, че можеш да мъкнеш само едно пукало. Може да е метър на декар базука или воден пистолет. Мацето пъха всичко в гащите си (!!!), а там мястото все пак е ограничено (???). **От 40 часа игра поне 15 прекарах в лоудинг. Заради автоматчетата.** Че те в ръцете на врага правят мацето ти на... нещо с много дупки по него. Двама гадове с автомати автоматично те пращат в необятния полицейски участък на небето. Други двама типове, облечени като кретени от Love Parade, ти скачат с Nuclear Tackle. Комбо и лоудинг, нещастнико; със SuperBall Launcher - лоудинг; един войник с елекрошоков пистолет - два лоудинга един след друг. Кво пък, ми аз на тъпия Brood War лоудвах по 45 пъти на мисия! И лоудвате, ако сте сейфвали. Който не помни, няма да папка нататък или поне ще потрае. Кофти тръпка е, но ONI сама решава къде и кога да запази играта. Понякога избира да те сейфва през два метра, друг път след половин час игра и няма помен от надписа GAME SAVED. Аз май казах, че спирам с критиката. ХА! Как пък не! **Помня как навремето се набирахме на ръчките при "шефа" на джагите.** Пецахме STREET FIGHTER до полуда, тръгвахме си със зачервени очи, но доволни. Сега пак съм зачервени очи, но супернервен. А бе може и аз да не съм съвсем в ред, ама как се предполага да изпълня комбо



от Kick Kick Fwd + Kick, когато един пич ме рита отзад, а друг ме подпира от ляво. Още повече, че паузите между различните елементи на комбото не са еднакви. Получава се веднъж на десет пъти, и то с късмет. Ей затова ползвам само една-две комбинации с ръце и крака плюс някое мятане, ако стане. Близо ли си до противника, винаги има унищожителни и кефещи начини да го съсипеш: счупваш му гръбнака (трябва да си отзад), издърпваш оръжието от ръцете му, блъскаш го, бъркаш му в носа, а веднъж мацето дори се хвърли в краката на един заплес и го спъна. На практика не получаваш нови комбота, просто играта ти ги описва как се правят с течение на времето. Ако си упорит, можеш да експериментираш. Това, може би в комбинация с самата същност на играта - beat'em'up в реални условия, а не на арени, са основните движещи елементи на играта. Това е и нещото, което най-силно ме мотивира да продължа - желанието да открия следващото посукано комбо. **Голям пропуск в ONI е абсолютната й небруталност.** GIANTS показа, че липсата на кръв не спасява играта от цензурата и превръща екшънът в детинщини. Като шибнеш някой, от него изкачат искри с различен в зависимост от състоянието му цвят. Червеният значи фира. Най-лошото за оръжията е, че патроните са кът. По-редки са от Phlyocitios Nocturne или голяма-като-чиния нощна-пеперуда-която-фърчи-през-нощта. И е много голяма. Аз съм фен на подобни извратени неща като колекционирането на умрели пеперуди. Та значи за патроните, ами... да, рядкост са. Също като нещата, които могат така да те вбесят, че да заредиш спечелената с пот на чело пушчица, после някой да те прасне, да ти я вземе и да те опука с нея. Твоето маце изпуска всичко след първия шамар. Добре, че същото става и с гадовете. Те, впрочем, са по-разнообразни. Човечета с различни униформи и способности, някои от които не са лесни и не можеш да ги блъскаш по пет-шест наведнъж. Най-често те те блъскат и са пет-шест наведнъж. Някои от тези хубостници бият много здравата. Един красавец примерно ми крясна нещо като "Айиии-Ооуу-Кен" и ми махна някоя и друга подробност от лицето с наистина впечатляващо комбо. Ако беше на живо - директно в реанимацията! **Добре де, добре! Оплюх ONI.** Обаче седя, гледам и виждам, че всичко дотук е вярно. Колебанията ми идват от другаде. Като понавлезеш в играта, намаляват ситуациите на безизходица, оръжията идват в повечко и разбираш кое как и къде върши най-добра работа. Това не ти е куейк, където ако имаш chaingun и railgun и можеш да си върнеш игрицата само с една ръка - тук всичко е за строго определени ситуации. Решиш ли да експериментираш, ставаш свидетел на много емоционални моменти. Помня как пред мен се разнасяше един от перфектно изглеждащите гадове, които звучат като настинал Дарт Вейдър, а аз стисках Mercury Bow. Това бебче изстрелва замразен живак, правейки дупки в телата, колкото да си гледаш телевизия през тях. Та значи напредва юнакът, а аз стискам футуристичен снайпер със скорострелност... Да де, да! Вече казах, че няма брутални тупаници. Ако обаче отракате Devil Spin Kick, мелето около вас си е готово. Пък има и разни полезни джаджи като защитно поле и така нататък. Ей, ама аз се отплеснах генерално, нали за ONI ставаше дума: играта си струва, многото грешки не са успели да закопаят оригиналните идеи и иновативния геймплей. Дерзайте!





Sunder

PC Win: '95 / '98 / ME
MIN.: P II 366, 64 Mb RAM, 4xCD, 600 Mb HDD
OPT.: P III 600, 128 Mb RAM, 4xCD, 650 Mb HDD
Ускорител 3D: ДА; Мултиплейър: НЕ
Оценка 7.5/10

PLATFORM: PC; PSx, MAC RELEASE: 02. / 2k+1 P/D: DREAMCATCHER INTERACTIVE
GENRE: ADVENTURE WWW: http://www.riddleofthesphinx.com

Древният Египет е солиден постоянен ресурс за фантастични разкази, легенди, митове. И този факт се гради както на историческите обстоятелства, така и на очевидната способност на египтяните да сътворят вечни колоси като Великите пирамиди. Днешният модерен живот продължава да отдава почит на древните останки в Североизточна Африка. Туристическата индустрия например съвсем нагло се захласва по тях. Да не говорим, че някогашната цивилизация на египтяните е несекваща тема на книги, филми, компютърни игри и какво ли не още...

RIDDLE OF THE SPHINX

едра египетска потайност

Около Коледа на пазара за компютърни игри излезе едноименно заглавие, направено по филма "Мумията", където се говори за пирамидите, техните обитатели и най-вече за града на мъртвите Хамунаптра. В играта е наблегнато главно на екшъна, а загадките и логичното мислене остават на заден план. За геймърите, които не я харесват именно заради това, сега се появи компенсация - игра за поизпотяване и на най-големи умници. RIDDLE OF THE SPHINX (Загадката на Сфинкса) е адвенчър, пред който просто ти идва да сведеш глава и да кажеш: Хубаво! Много хубаво!! Заслужава си!!! **И така**, рамо до рамо с пирамидите в Гиза гордо се извисява Сфинкса. Тази грандиозна масивна статуя/скулптура/паметник/символ също е доказателство за древноегипетското величие. Мътилката около изумителното ваяние обаче е пълна. Според някои историци монументът е създаден, за да охранява пирамидите в Гиза, олицетворява египетския бог на Слънцето, а лицето на статуята наподобява това на фараона Хафра. Други казват, че е дело на извънземни, а изобразеното на грандиозния паметник същество е техният владетел. Но каквато и да е истината, едно е ясно: Сфинкса е сред чудесата на света! Естествено, той е обект на множество разкопки. Първото стъпване на човешки крак в гробницата под него след хиляди години е сравнително скорошно. Именно оттук започва и играта, за която говорим. **Сюжетната завръзка** в RIDDLE OF THE SPHINX има огромно значение за по-нататъшното преодоляване на препятствията. При разкопки в близост до Сфинкса археологът Gil Blythe Geoffreys открива врата към тайна стая, която не е отваряна от времето на великите фараони. Той и неговият екип разбиват вратата и влизат в древната



египетска светиня. Единственото ценно нещо, което първоначално намират там, е стар свитък от папирусови листа, запечатан с дебела смола. Археологът доста грубо го разпечатва, което е неприсъщо за опитен човек като него, но все пак разкрива местонахождението на легендарния "Rosetta Stone". Gil е убеден, че е разгадал тайната, но после разбира, че не е така. Сред няколкото повредени поради невнимателното отваряне писмени знаци се крият още редица неща, които всъщност са същинското решение на загадката. Те навярно отговарят на въпросите за предназначението на Сфинкса и носят ценна информация за създаването му. За жалост археологът прочита и едно проклятие, предвещаващо смърт на този, който разбие гробницата и разчете папирусовия свитък. За малкото време, което му остава, археологът извиква именно вас на помощ. Вие стягате багажа си и мигом потегляте за Египет. Ядец, там намирате само трупа на своя човек! Проклятието не го е пожалило и той лежи бездиханен в палатката си. Дори колегите му археолози са го зарязали, след като са претършували временния му дом и са задигнали така важния папирус. Хубаво е, че са пропуснали да вземат някои от бележките на мъртвеца. Първата ви задача в играта е да откриете местонахождението на въпросното египетско писание и да си го вземете. После с помощта на папируса и на преводите и бележките, които е правил вашият човек, се впускате в приключение, в което малко хора имат шанса да участват. Насреща ви постепенно се изправят загадки и пъзели, които трябва да решите, за да разкриете мистериозната тайна на Сфинкса. **Моля за извинение**, ако съм допуснал фактологични грешки, но все пак разчитам на авторите от DREAMCATCHER INTERACTIVE. Не знам доколко са вътре в древноегипетската история, обаче са страшно наясно с графиката на играта. Дизайнът на всички по-сложни елементи е поверен на OMNI CREATIVE GROUP, които с помощта на египтолози представят един наистина изумителен Египет. Графиката в RIDDLE OF THE SPHINX е сред най-големите ѝ плюсове.

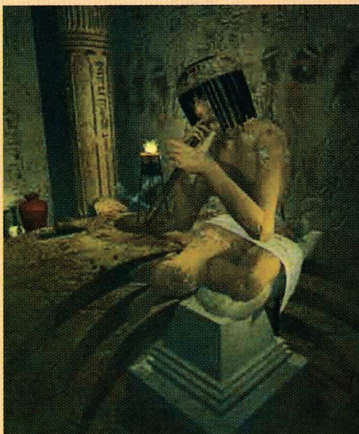


Въпреки че е ориентирана към адвенчър, играта предлага абсолютна триизмерност. Героят ви спокойно може да се върти и да се разхожда на четири страни. Истинско удоволствие е да пободите около Сфинкса, за да го огледате. А той изглежда точно както в действителност - така е изпипан, че гейм-приключението е напълно достатъчно да ви замени туристическа екскурзия до Египет. **Играта използва** непознат досега енджин, в който няма особени новости. Но в случая не новостите са впечатляващото, а детайлността.

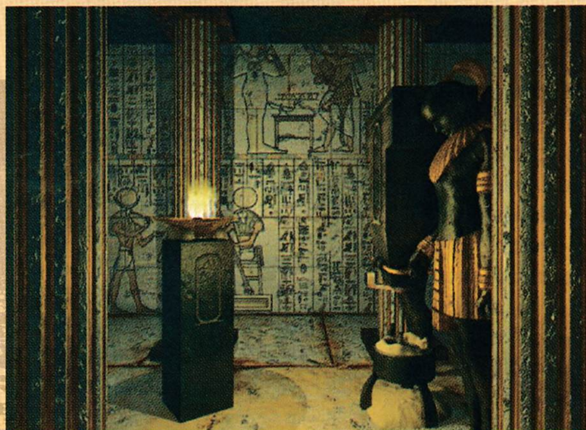


PC Win: '95 / '98 / ME
MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 8xCD, SVGA
OPT.: P II 300, 64 Mb RAM, SVGA
Ускорител 3D: НЕ; Мултиплейър: НЕ
Оценка 8.5/10

Наистина поразяващо е, че дизайнерите са успели с бюджета, с който разполагат, да спретнат подобно нещо. Цяло удоволствие е да играеш тази игра. Докато я инсталирах на компютъра, все ми се струваше, че няма да е кой знае какво. Предварителна реклама за нея се съдържаше само в няколко банера на геймърски сайтове. Може би дори все още не сте и чували за RIDDLE OF THE SPHINX, но в действителност тя е супер като цяло. Макар че е с непознат графичен енджин и в него новите неща се предимно козметични, те определено се забелязват и изглеждат добре. Но пак го казвам: не новостите, а детайлността и достоверността са най-интересното. **Друг елемент** за похвала е звуковото оформление. Производителите са сложили нещо като модернизиран египетски фолк (това нема нищо общо с поп-фолко, споко!), който звучи оригинално и се вписва идеално в сюжета на играта. Не знам дали е нарочно, но звукът много си пасва със самия геймплей. Когато се разхождате някъде спокойно, музиката е лека и бавна. Щом обаче лазите из подземията на египетската гробница, през колонките/слушалките нахлуват зловещи тръпки, които от време на време стават едва ли не нервно-паралитични... **RIDDLE OF THE SPHINX** е много, много добър адвенчър, подходящ не само за почитателите на този жанр, но и за всички, които малко или много си падат по древноегипетската култура и бит. Проблемите, които може да ви създаде играта, са чисто технически и лесно отстраними, пък и са съвсем обичайни за подобни продукти, разпростиращи се на повече от един диск. Лекото изнервяне идва от това, че често трябва да сменяте CD-тата (въпрос на техника - б.р.) докато направите максималната инсталация. Това обаче не е болка за умиране, защото иначе RIDDLE OF THE SPHINX става за игра. Определено става!



Svetlinko



Създателите гарантират:

{&} Часове интересна и не много лесна игра {&} Много пъзели, загадки и задачи, които да ви накарат да си размърдате мозъка {&} Красива и добре изпипана 3D графика, в която са вкарани всички детайли, за които можете да се сетите {&} Разделителна способност до 640x480 в 16-битов цвят {&} Героят ви може да се върти на 360 градуса и да разглежда всичко около себе си {&} Оригинален и леко модернизиран саундтрак, състоящ се от типични египетски мелодии



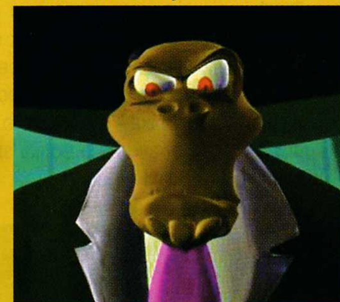
Quest? куест!

GAME OVER

По дяволите! Убиват ме в самото начало, а ме чакат още четири диска куест! Иначе е късничко, наоколо се въргалят миризливи полуфабрикати, мухи-винарки лепнат по монитора, а китайският часовник за 2.50 лв от бит-пазара настоятелно показва три без десет... Изглежда ранното утро не е за приключенски игри с обем, конкуриращ се само с BALDUR'S GATE и PHANTASMAGORIA... След солидна доза сън и още по-солидно количество руска салата (не е за вярване, но руснаците я наричат американска - б.р.) пак поемам напред. От заглавието и от написаното в другите списания сигурно се сещате, че става дума за ейлиъни. Знаете го: те са по-тайни от ФБР, по-хитри от ЦРУ, по-извънземни от Алф, по-мощни от TNT, по-силни от MIB... Не е моя мисъл, други го казват... Ама я да се върнем на нашия куест. STUPID INVADERS е много приятна игра. От такава шарения може да ви заболят очите, обаче пада веселба. Е, не че се въргаляш по паркета от смях, но има хитри местенца. Ама то и напоследък няма такива игри - просто целият хумор е така, по-умерен, няма бруталности, където да се хилиш с глас на простотията в най-чистия й вид. Забавно, макар че повечето смешки са в стил "Добрата стара Америка с нейния патриотизъм и криворазбрана любов към Чичо Сам". Хуморът е поизтъркан и леко плосък като в "Най-смешните домашни видеоклипове на Америка" и комедиите с маймуни (виж "Дънстън сам в хотела", излезе наскоро и по Канал 1). Затова пък от гледна точка на куеста STUPID INVADERS не е особено трудна. Вярно, има озорващи места, но иначе всичко тук е много, ама много логично. Нали знаете колко зле е да запецнеш на някоя игра, да си блъскаш главата в шкафа, да се чудиш как да минеш пустото му нещо, а като го превъртиш да се чувстваш, че все едно си открил колелото. Точно такива мъчителни главоблъсканици са се помъчили да не допускат производителите; те категорично си искат своята логика в своята игра, макар че тя би трябвало да е и наша. Един от авторите казва: "Опитали сме се да избегнем невъзможния за минаване геймплей; мразя когато трябва да пъхнеш химикалката в тостера и да цъкнеш лампата, за да отвориш вратата на гаража. Всички тези задачи изкуствено увеличават часовете за игра." След подобно изказване би трябвало геймърите добре да са схванали тънкостите и в крайна сметка да са получили отличен продукт. **Видим е упадъкът** в интереса към приключенските игри. Едно време те

stupid invaders





GAME

"Бъд се почеса по ретината. Да дръпне ли резето или да остави главореза да си проправя път през вратата? Я, да се помъчи малко сам. Току-що бяха превърнали приятелите му в ледено кубче за уиски, и то точно когато бяха поправили кораба си и можеха да се върнат у дома. Той се измъкна на косъм от някакъв странен тип със светещ сешоар в ръце, шапка като колело на трактор и лице с цвят на детска диария. От него го делеше само купчина заковани дъски и беше време да помисли как да избя... Погледът му фиксира хубав розов нужник. С лилава дъска, тоалетно пате и излъскано до блясък казанче. Гъста слюнка се събра в устата му, очите му се разфокусираха, едра синкава пот изби по слепоочията му и с два скока се оказа на нужника. След прилежно изпълнение на физиологичните нужди и констатация, че никога вече няма да яде тройна порция чили, вече можеше да помисли по-трезво за своето спасение. Но как да се измъкне? Отпред има малко изпочупена теракота и стелаж с маскировъчна тоалетна хартия, а на него - тубичка белина и два парцала. Високо отгоре зее гребно прозорче, но за да стигне до него му трябва стълба. А вратата се огъва все повече и повече... Изглежда пътят за навън е там, откъдето бе дошъл. Бъд натисна дръжката, дръпна резето и се озова лице в лице с Болок. Единствената надежда, която имаше, бе да му се усмихне и наемният убиец да избяга стреснат - с хипертония и опасност от инсулт. Обаче осемте му снежнобели зъба бяха като добре дошли за светлосиния лъч, който излезе от сешоара... Като на удавник целият живот на Бъд мина пред очите му: детството на родната планета, оранжевото майчино лице и редките коси на татко, рубинено червените очи на кака и тройките в училище, абитуриентския бал и екскурзията с Етно, Кенди, Стерео и Горгджъс, както и катастрофата на тази луда планета с дупки в озоновия слой, насилие, дивашка храна и сапунени сериали. Две години им трябваха да си поправят кораба, криейки се в изоставена къща под наем, която се дава съвместно със съмнителни неживи обитатели на мазето и няколко джуджета за градинари. И точно в деня, когато ремонтът на кораба е завършен, идва някакъв Болок! А Бъд вече никога няма да може да вкуси чудесната супа от гущерски опашки на мама..."

MG PLATFORM: PC; DC; MAC RELEASE: 01 / 2k+1 P/D: UBI SOFT / XILAM
GENRE: ADVENTURE WWW: http://www.stupid-invaders.com

Новата игра прилича на THE NEVERHOOD. Ако не сте играли старата, гледайте да я докопате от някой умен съсед или от някоя колекция с дискове. Смехът, пречистващият бодър смях вилнее в този прекрасен куест. По отношение на загадките обаче STUPID INVADERS е победител.

бяха най-популярните (например сериите за Лари или Хюго), но днес феновете са намалели драстично и заменят quest-ите с екшън (ето, че пак опираме до QUAKE). Не може, разбира се, да пропуснем последната MONKEY ISLAND или GRIM FANDANGO, но все едно - някогашната популярност я няма. Производителите на STUPID INVADERS явно се старят да направят нещо, което да възроди увехналия интерес, пък макар и за кратко. В играта си съчетават готини лафчета, олигофренска графика и любопитни пъзели. И определено са се справили; дори от screenshot-овете личи колко качествено е направено всичко. **Като казах скрийншотове** обаче, време е да поговорим за графиката. Тук нещата наистина са много специални. Това не е 3D, около което постоянно да ви се върти монитора и да ви товари GPU/CPU-то. Всичко е предварително рендирано. Картинките, които виждате, са от самата игра, а не от някое интро. Впрочем няма разлика между филмчетата и играта - всичко е cut-scenes или, по-точно, всичко е с енджина на интрото:). Адски красиво е и много лицеприятно, малко в стил Cow & Chicken и I am Weasel, защото просто е работено по него преди това. Тоест цялото движение е само във филмчетата, които все пак са своего рода идеално изпипани анимации. По време на самата игра, при цялото цъкане и ходене, се движите по предварително рендиран терен, а човечето ви е спрайт (2D обект), но е толкова добре направено, че трудно ще направите разлика между него и обкръжението му (осъзнава се само, ако приближите героя много близо до вас, за да му видите ситните пикселчета). Не зная колко хиляди кадъра има този спрайт, но се връзва великолепно с цялата атмосфера. Има обаче един основен недостатък (или предимство, когато работи във ваша полза;)) - предметите за прибиране се открояват много от фона. Още в криптата в





тъмната кафява зала лъщи сива кутия с киселина и неестествено застанала фуния, които сякаш крещят "вземи ни". Иначе всичко е подредено и предметите, които намирате, са си само за една зона, тъй че няма да насъберете излишни джаджи отпреди два диска. **Хубава работа** е STUPID INVADERS, ама е адски нестабилна. Няма едно, две - блокира наред! Освен че редовно спира по средата, ей тъй, за едното нищо, веднъж те изхвърля в Windows, друг път зацикля като грамофонна плоча и на три пъти дава тъй любимия на всички ни Blue screen of death. Пили нервите още при инсталацията. При минималните 400 MB постоянно чете от диска и мисли на всеки ъгъл, т.е. не става за игра, ако не сте със стоманени нерви и без агресивни склонности (псувни, размахване на крайници и т.н.). Затова по-добре направете 2.8 GB инсталация, което си е направо обирджийство, но просто приемете, че няма друг начин да играете. **Главните герои** - ей това можеше да мине и на по-заден план, ама вече няма накъде - са петима извънземни с различни шарки и характер. На единия му се кльопа през цялото време, другият прави научни дисертации, третият постоянно се кара с втората си глава, четвъртият иска да се върне на родната планета да си смени пола, а последният е мързелив couch potato, дето само зяпа телевизора. Поименно: Горджъс, Бъд, Стерео, Кенди и Етно. И всичките са все едно съм седнал в легенче с пластелин и после съм станал:). Историята им вече я знаете. Космическият кораб се е развалил и принудително са кацнали на Земята, попадайки в двора на изоставена къща. Етно се кълне, че му трябват минути да приведе всичко в ред, но едва след две години корабът е готов. През това време обаче един архизлодей с ужасен немски акцент изпраща Болок по петите им. В последния момент преди заминаването този Болок идва и замразява приятелите ви, а вие (вие сте Бъд, един от извънземните, който за момент е отишъл в другата стая) съвсем случайно сте се отървали и трябва да намерите начин да размразите другарчетата. Нататък, както си му е редът, следват приключения и опасности. Но задължително си пуснете английските субтитри... И не забравяйте да записвате почестичко...



Warden (Иван Котев)

И какво излезе накрая - не, не в стил а ла Швейк! STUPID INVADERS е интересна игра, която може да ви скъса нервите. Тъпо е да ви убият, а вие да не сте сейфвали от сума ти време. Но пък любителите на куестите ще се напикаят от този пореден напън да се възроди интереса към този жанр. Каквото и да си приказваме обаче, французите са направили весела игра, която поразително напомня за THE NEVERHOOD. Усмивки, хубости и излакване на очите с малко шарена графика - че това малко ли е!

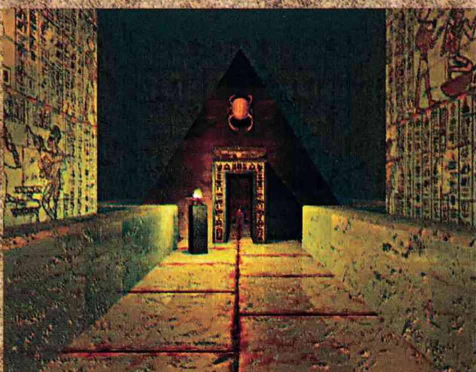
PC Win: '95 / '98
MIN.: P II 266, 16 Mb RAM, 4xCD, 400 Mb HDD, 3D Acc.
OPT.: P II 350 , 64 Mb RAM, 32xCD, 2.8 Gb HDD
Ускорител 3D: ДА; Мултиплейър: НЕ
Оценка 8/10

Вече бях започнал да си мисля, че клонингите са отживелица, а то какво стана! Направо се чудиш как във време, когато излизат такива оригинални продукти като SACRIFICE, GIANTS и Black&White (това последното не е много ясно какво е, ама карай), някой да седне да прави подобни неща. Така де, досетили сте се: AMERICA е абсолютен клонинг, и то на AGE OF EMPIRES 2. Не ме разбирайте погрешно обаче - може да е каквото си ще, но играта е прилична и в някои отношения дори надминава именития си предшественик.

AMERICA

Дъх на прерия, тропот на мустанг

Ако все пак трябва да се захване по-отдалеч, AMERICA е класическа стратегия в реално време, чието действие се развива в някогашна колониална Америка. Участващите в играта фракции са четири. Доста по-малко са отколкото в хита на MICROSOFT, но пък са по-различни. Едно от нещата, които по принцип дразнят в AOE е, че народите в нея се различават само по крайната си бойна единица и няколко ъпгрейда, ама я да не се отклоняваме от темата. Можете да изберете да воювате на страната на местното население (сиреч индианците), мексиканците (Hola hombre!), американците (заселниците или както си го решите вие) или сте в банда отрепки (убийци, крадци, служители на БТК и т.н.). **Всеки от четирите "народа" има своите плюсове и минуси,** но тук май съществува малък дисбаланс на силите. Индианците в началото не ги бива и тяхната първа единица (arrowshooter) е доста по-слаба от каубоя на американците да речем. Пък и "местните" не могат да произвеждат оръжия, което е досадно, тъй като пушките са нужни за някои от най-силните единици. Хубавото е, че това донякъде се компенсира от стрелците с огнени стрели и шаманите, които са нещо като магьосници. Те могат да изпълняват танц за светкавици, за щит, за



град (съсипва нивите на противника) и за дъжд. Това последното може и да звучи безсмислено, но всъщност увеличава продукцията на вашите ниви. Най-големите козове на мексиканците пък са тежките оръдия и църквата. За оръдията е ясно защо - нанасят яки поражения, което ги прави най-силната единица в играта. Църквата от своя страна ви позволява да строите свещеници, които могат да конвертират чуждите войски във ваши (ей, че оригинално!). За нещастие авторите не са окрали идеята изцяло, ами за да си лекувате войската трябва съвсем отделно да си набавите монахиня (ако не го загрявате, това изисква повече пари!). Бандитите по стар свой обичай разчитат на подмолни техники. Техен специалитет са убийците, които причакват от засада и нападат в гръб... Американците, естествено, общо взето имат най-силни единици. Но най-голямо впечатление при тях прави медицинската сестра, лекуваща ранените единици и банката, която множи златото ви. Жалко, но можете да строите само по пет банки:). **Един от най-големите плюсове на AMERICA, което си е съвсем правдоподобно,** е възможността да обирате. Всяка "раса" има определени юнити за тази дейност. При индианците това са например warriors и travois (ако играете с "примитивните", задължител-

но трябва да крадете, за да разполагате с пушки). При мексиканците са полският работник и гаучото, като предимството на последният е, че може да завзема вражески транспортни средства. При разбойниците (тук наборът по разбираеми причини е най-голям) в богоугодната мисия на грабежа е включено какво ли не - от обикновения разбойник и бръснаря (!?), до каруцата (хе-хе!) и gunslinger-а. Абе, обирджии да искаш! Американците се осланят на уменията на заселника и на фургона. Толкова по въпроса. И един съвет от мен между другото: ако се занимавате с банки, стройте ги в центъра на базата и много добре ги защитете, иначе ще страдате. Знам го от опит. **В АМЕРИКА имате пет вида ресурси: злато, дърва, храна, коне и оръжия.** Първите три по подобие на AOE се събират респективно от мини, гори и ниви и дивеч (тук визирам днес обявените за изчезващ вид бизони). Конете се тренират на специално място (всяка фракция има различна сграда) или се обяздват. За целта трябва да намерите някой див кон (мустанг се казва, нали знаете:)) и до го обяздите със специални определен за целта юнит, т.е. който има такава способност. Оръжията или се произвеждат в заводи, или се крадат от другарчето. **За да не изостанат от модата, авторите на АМЕРИКА** не са пропуснали да включат трупане на опит. Което не е лошо като идея, ама изпълнението... Войските ви са доста "нетрайни" и общо взето мрат на килограм. Тоест да запазите някой юнит жив и здрав (може и без последното) дълго време, за да





тали ги в резервати. Следват шест мисии с мексиканците и тяхната борба за независимост. После са разбойниците. И накрая американците (та чак досега!). Мисиите са разнообразни и варират от унищожи противника до направи засада на еди кой си конвой или плени еди кой си генерал. Средната продължителност на всяка от тях е около час, а и те са доста опърничави дори и на най-ниската степен на трудност. **Изкуственият интелект на противника е на горе-долу добро ниво и адекватно строи от всички видове войски**, внимателно подбирайки къде ще ви направи най-голяма мизерия. Негова долна тактика е и да ви ръшне в началото, още преди да сте си построили и една бойна единица. Просто прекрасно, стига да не ви е на главата! В такива моменти, честно





има реална полза от неговите подобрени умения, си е чист подвиг. Освен това "опитните" войски умират само малко по-бавно от обикновените, така че в повечето случаи усилията ви отиват на вятъра. Вбесяващо. **Друга новост е наличието на нещо като командир на войските ви.** По време на играта можете да имате само един. Той е със завидни бойни способности, но за щастие не е незаменим. В случай, че го убият, винаги можете да си направите нов. За различните народи този персонаж е различен. При индианците това е вождът, при мексиканците комендантът, при разбойниците главатарят на бандата, при американците командирът. Играта съдържа една особеност, свързана пряко с юнитите, която се нарича морал. Всяка бойна единица има такъв показател, варираш между 80 и 120. Моралът действа пряко върху ефективността на войските ви - колкото той е по-висок, толкова по-добри са бойците ви и обратното... Та, ей тук много ви трябва командира. Когато той се навърта наблизо, моралът скача догоре, така че по-добре не влизайте в бой без него. И го щадете, нищо че винаги можете да си направите нов - ако той несвоевременно гушне букетчето, моралът на цялата ви армия спада на 80! **Що се отнася до мисиите, имате на разположение четири кампании, подредени в хронологичен ред.** Първи се местните с осем мисии, в които се проследява бунта на червенокожите срещу американците, набу-

казано, човек започва да изпитва носталгия по DUNE 2 и WARCRAFT, където нещата са къде, къде по-прости... Айде стига, че пак се отплеснах. Много ми дойде от това, че единиците ми просто не искат да ме слушат. Значи, просто си стоя, те ме гледат, а аз, хитрецът, цъкам ли цъкам смело с мисълта, че ще проведа атака (за защитата на базата изобщо не ми се говори). Не знам защо става така, но този проблем може наистина жестоко да изнерви обикновения геймър (по някое време се стига до чупене на предмети и бой...:)). **Графиката на AMERICA, откъдето и да я гледаш, не е нито да я оплюеш, нито да я възхвалиш.** Проста и обикновена е и прилича на тази в AGE OF EMPIRES 2. От мащаба на сградите спрямо войниците, до движението на юнитите - постоянно имаш чувството, че това вече си го виждал някъде. Но сградите в играта са приятна изненада: доста детайлни, не се повтарят една с





друга, всяка фракция има свой архитектурен стил. И звукът е като графиката. Единственото съществено е, че индианците говорят на собствения си език (както и всички останали, но при тях това не прави голямо впечатление). **Ако сте фен да стратегиите обаче, изобщо не се вторачвайте в забележките ми.** Просто си намерете AMERICA и я изиграйте - макар и клонинг, тя притежава добри качества и нововъведения, които просто трябва да се видят.

Най-интересните ъпгрейди в AMERICA

Индианци:
[Плуване] - позволява на всички ваши юнити да плуват. **[Маскировка]** - някои от единиците ви получават способността да се правят на храсти, ставайки невидими за противника (като в GIANTS). **[Магически танци]** - вече стана дума за тях в основния текст.

Мексиканци:
[Sight] - увеличава полезрението на войските ви с 10% (може да се прави два пъти). **[Steal]** - позволява ви да крадете чужди превозни средства. **[Conversion]** - дава възможността на свещениците ви да конвертират вражеските войски. **[Power]** - увеличава скоростта на конвертиране с 50%. **[Hardened bullet]** - прави оръдията ви още по-стряскащи.

Разбойници:
[Endurance] - увеличава жизнените точки с 50%. **[Self Healing]** - получавате възможността да се саморегенерирате. **[Sight]** - като при мексиканците. **[Lift fog of war]** - позволява да махнете мъглата от някой избран от вас участък на картата за кратко време (като магията от WARCRAFT). Барът придобива тази възможност като за всяко използване ви се отнемат "магически" точки, които се регенерират с времето.

Американци:
[Longer barrel] - увеличава с 10% разстоянието, на което оръдията могат да стрелят. **[Stage Coach]** - дава ви възможност да строите карети, теглени от два коня. **[Sight]** - като по-горе. **[Steal]** - като по-по-горе.

PC Win: '95 / '98 / ME
MIN.: P II 266, 64 Mb RAM, 1xCD, 350 Mb HDD
OPT.: P II 300 , 128 Mb RAM, 650 Gb HDD
Ускорител 3D: НЕ; **Мултиплейър:** 1-8
Оценка 7.5/10

Зле въоръжени бойци

JAGGED ALLIANCE UNFINISHED BUSINESS 2

Една стратегическа игра наистина носи голямо удовлетворение - особено когато са включени всички съвременни бойни и военни методи. Това може да го разбере, който вече е бил в армията, но и за останалите е предизвикателство. Като за този жанр доста висока оценка заслужават игрите от серията JAGGED ALLIANCE от SIR TECH. Който ги е пропуснал, много е сбъркал, защото те са сред най-богатите PC игри дори в сравнение с други жанрове.

JAGGED ALLIANCE 2: UNFINISHED BUSINESS (JA2:UB) е четвъртата от серията и е представена като самостоятелен продукт. За съжаление, трябваше да чака около шест месеца, докато се намери издател за нея. Струва си да се отбележи, че прилича повече на разширение, отколкото на продължение на предишните игри. Енджинът й до голяма степен е идентичен на този, който дебютира през лятото, макар да е модифициран с най-съвременни средства за постигане на по-впечатляващи ефекти. Резултатът е по-директен: нещо, което в по-малка степен носи социалните и икономическите подробности на своя предшественик. UNFINISHED BUSINESS предлага крайно ефективна среда, подходяща за въвличане в битка. Сюжетът е опростен - обикновена история, разказана чрез имейли през симулационен лаптоп. Ти сключваш договор за малка военна единица, която се намесва в отдавнашните конфликти във въображаемата бананова република Арулко. Получаваш 35 000 долара и достъп до наемници. Задачата ти, предадена по Мрежата, е да освободиш/окупираш въпросната република със силата на оръжието. **Съвсем** определено JA2:UB не впечатлява с възможностите на геймплея си. Мултиплейърът отсъства, няма също и каквито и да е генератори за бързи и други мисии. Има просто сингълплейър, който се състои от два основни начина на игра - Start Fresh и Iron Man. И двата позволяват да създадеш нов екип от наемници и направо да започнеш да играеш. При Iron Man не можеш да сейфваш по време на играта или докато враговете ти се намират на съответната карта. Предупреждавам: играта никак не прощава необмислените и непроверени първоначални стъпки. Нивата на трудност се конфигурират още със започването на кампанията и после не могат да се настройват. Това може да доведе до моменти, в които просто се чудиш как да си измъкнеш хората, когато те вече са твърде малко и са направо на ръба, както и до нежелани срещи по-нататък. За наша всеобща радост ветераните на играта могат да вкарат вътре сейфвани игри и герои, което май е единственият начин да оцелееш при Iron Man. **Дизайнерите** на UNFINISHED BUSINESS очевидно са срещнали големи трудности при създаването на автентични оръжия в света на играта. Но са се справили. На всичкото отгоре предлагат и нови възможности. Например устройство, което позволява да направиш точна преценка на ефективния набор от оръжия преди да се юрнеш да стреляш. Или помагала, чрез които вземаш по-интелигентни решения по отношение на огневите зони и зоните за укритие. Всяка от тези нови възможности е много полезна и може само да се приветства. Въпреки тези очевидни усилия за подобряване на геймплея обаче, все пак остава едно голямо несъответствие. Базовият оръжеен арсенал е незадоволителен: не особено далекобойна пушка и малко приспособления, които далеч не са така впечатляващи като Saturday Night Special. Това сериозно нарушава баланса още в началото на играта в полза на враговете и реализмът някак се губи. Хубавото е, че можеш да се сдобиеш с оръжия, поотупвайки вражеските сили, а техните оръжия, оборудване и муниции често са и лесно достъпни. **Побеждаваш**, щом завладееш селищата и стратегическите локации (затвори, фабрики и т.н.) по цялата карта на Арулко, която е разделена най-грубо на 20 отделни квадранта. Всяка карта съдържа убежища на от десет до двайсет вражески войници, разположени вътре в сградите или патрулиращи наоколо. Средният противников войник обаче може да подуши запалена цигара на огромно разстояние във ветровит ден, а твоите мили наемници се изпотрепват и за най-малкото постижение при всеки изстрел, защото стрелят с автоматично оръжие в крайно ограничени пространства. Разбирам, че това са възможностите на този енжин, че те въвлича в индивидуалност при стрелбата, при позицията на тялото и други такива. И все пак... Може ли наемникът да събере 90 точки (от всичко 100), разполагайки със снайпер, стреляйки от положение на коляно, и то гърмейки не повече от веднъж по един войник?

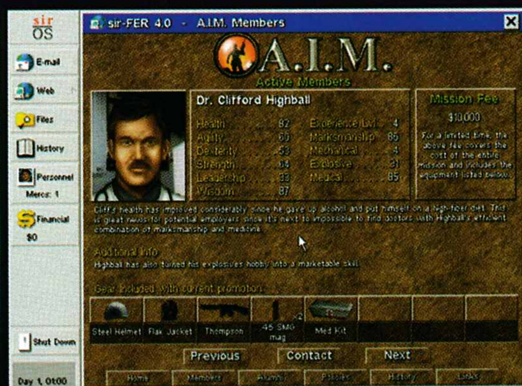








PLATFORM: PC | RELEASE: 24.11. / 2k | P/D: INTERPLAY / SIRTECH
GENRE: STRATEGY | WWW: http://www.sir-tech.com/jaggedalliance2/unfinishedbusiness



Е, ако някой го обясни, шапка му свалям! Може ли американската армия да вземе кой да е от улицата и само за три седмици да го обучи да стреля с пушка от 60-те години (М-16), стреляйки с нея по силует на разстояние 300 метра, а по същото време сержантът да го псува и блъска по врата? И така, докато всичко работи в полза на врага, теб те тегли мисълта дали няма да постигнеш повече успех не като се занимаваш с тая игра, а да заложиш примерно на боулинга в някой университетски турнир? Геймърът по начало обича предизвикателствата, обаче когато воените от банановата държавица Арулко превъзхождат многократно неговите опитни наемници, започва да му става тъпо... **Теренът**, обектите и графиката в JA2:UB са решени в 16-bit цвят, в изометрична перспектива и, общо взето, пасват на обстановката и



задачата. Но за огромно съжаление 640x480 е единствената възможна разделителна способност. Няма друга! Анимацията е сведена само до хората (и тук-там някои животни). При експлозии телата се разхвърчат в различни посоки, цивилните изпадат в ужасяваща позиция, когато попаднат под кръстосан огън, а враговете дишат адски тежко, когато умират. Не купувайте тази игра за дечица!

Характеристиките на индивидуалните наемници винаги са били смятани за голямо предимство на JAGGED ALLIANCE и в това отношение UNFINISHED BUSINESS не прави изключение. Повечето актьори и актриси, които озвучат ролите, го правят с ентусиазъм. Чувство за хумор също не липсва - то се среща навсякъде, макар това в повечето случаи да е черен хумор. По време на почивките, през които твоите хора могат да си ближат раните и да си подобряват възможностите и атрибути-



те, се чуват откъслечни реплики и коментари. Звуковите ефекти, съпровождащи всяко оръжие, са ясни, различаващи се и съвсем точно се съотнасят към съответния вид. Другите звуци, да речем рикошети, смяна на пълнители и звуци от околната среда, също са направени добре. **Преместването** на твоите бойни части през полесражението е нещо, което вършиш почти сляпо - направо си е жива интуиция. Ако направиш ляв клик на някой от наемниците, появяват се цветно кодирани отпечатъци от курсора на мишката, показващи използваната енергия. Десният клик, пак при избор на наемник, дава възможност да видиш мишената, в центъра на която са екшън-точките. Можеш да подобриш възможностите на едно оръжие като правиш многократно и последователно десен клик, увеличавайки екшън-точките. Стрелбите са доста интензивни и вълнуващи, ако са зададени правилно. Видът, рефлексите и звуците на враговете са някак бионично увеличени, въобще са подобрени. Тоест щом искаш да направиш успешно движение за контакт, това до голяма степен е късмет, а не резултат от шумова тактика. Разбира се, твоите бойни части биха могли да се придвижват и безшумно, но екшън-точките ти намаляват много - с други думи, плащаш висока цена за това, особено когато на твоите им се налага да пълзят или да лазят. Безшумните действия водят и до голяма степен на умора, което пък се отразява върху точността при стрелбата. Получава се омагьосан кръг. Ако те усетят, очаквай скоро да те нацелят. Всеки твой наемник трябва да си носи медицински материали, защото когато го ранят, раните бързо се разширяват. Накратко казано, трябва да се съобразяваш с всички дребни неща, които могат да бъдат полезни. За късмет, Interplay's website осигурява връзки към сайтове на фенове, които да те светнат с отработени стратегии и тънкости по оръжията. **Срещат** се, естествено, и доста проблемчета, но ако не им обръщаме прекалено внимание, това си е една добра игра. Способностите на наемни-



ците растат, когато се тестват в битката - ако например завземеш успешно няколко позиции, увеличават се медицинските възможности, както и експлозивите. Колкото по-голям става опитът на твоите наемници, толкова по-ефективни са те. Внимавай с тях по средата на играта и ще бъдеш възнаграден.

Voodoo Man

JAGGED ALLIANCE 2: UNFINISHED BUSINESS има структурни дефекти и като цяло създава усещането за нещо остаряло. Графики с висока разделителна способност, намаляване на нечовешката ефективност на враговете, подобряване на оръжията за твоите наемници - това са все неща, които трябва да се направят в следващата JAGGED ALLIANCE. Разбира се, ако има следваща. Хубавото е, че roleplaying-елементите са толкова силни и общото впечатление от битката толкова страхотно, че надали някоя друга игра скоро ще я бие в тези неща. Интерплеят обещава между 30 и 55 часа игра и вероятно е така. Играта просто си има характер и това е.

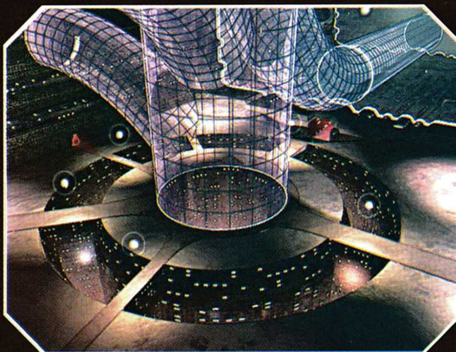
PC Win: '95 / '98
MIN.: P 133, 32 Mb RAM, 12xCD, 300 Mb HDD
OPT.: P II 300, 64 Mb RAM, 650 Mb HDD
Ускорител 3D: НЕ; **Мултиплеър:** НЕ
Оценка 7/10

THE WARD

ТЕРЕН ЗА ГОЛЕМИ УМНИЦИ

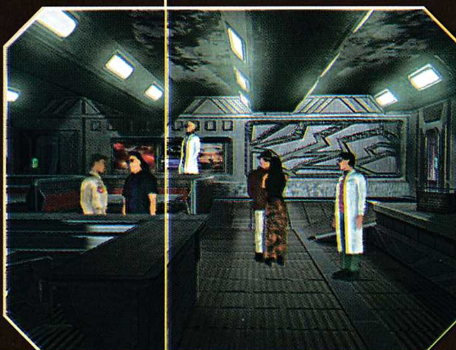
Знаете ли кои са FRAGILE BITS? Споко! И аз не знаех, докато не попаднах на отрочето им THE WARD. То май им е първото, доколкото се вижда от тяхната страница в Интернет, така че не е чудно името им да звучи непознато.

Непознатото почти винаги носи сенките на скептицизма. ПОВЕЧЕ Е СТРАХЪТ, би казал Смърт! Този факт и още някои други ме подтикнаха да си преговоря наум репертоара от лафове на Тери Пратчет. Тоест, очаквайки инсталацията, се подготвях да пиша в черно. Към този предварителен мрак се присъедини и изключително некадърният инсталър, който без право на обжалване плякна играта направо в главната директория на моя хард. Щом проверих директорията, в която трябваше да е THE WARD, намерих само един .ini файл и manual, писан на Word, а знаех, че са се записали 410 MB. Направо не ми се мисли къде може да са другите файлове. Както и да е, когато барът стигна до 100%, нещата започнаха да просветват. Последва калпаво в техническо отношение, но доста интригуващо интро, което показва как американското Аполо 19 е провалено от нещо неестествено (познайте какво) и как нашият човек, Дейвид Уолкър, остава сам на Луната с вече пословичните думи "Хюстън, имаме проблем!" От тук насетне започва истинската игра. Ама, аз май забравих да кажа каква е тя! **THE WARD е стопроцентова, чистокръвна, природосъобразно отгледана и екологично чиста point-and-click adventure.** Или, както са известни този тип игри сред по-старите геймъри - quest. И е доста сполучлива между другото, но за това тепърва ще си приказваме. Което впрочем си е логично, след като разпространител е GATHERING OF DEVELOPERS, която е сборище на редица гении в бранша от различни знаменити фирми. **Ха сега да преминем по същество.** Според правилата трябва да започна с интерфейса и графиката. Действието се развива върху предварително нарисувани екрани със статична камера като в RESIDENT EVIL или MONKEY ISLAND, което си е стандарт в подобни игри. Придвижването става чрез мишката - point, click и човечето само си намира пътя до оказаното място. По подобен начин стои и въпросът с предметите и диалозите: ако нещо се взема, кликвате върху него и то вече е в инвентара ви; ако става за разговор, цък и вече водите диалог. Малее, а преди имаше отделни команди (talk, take, give, move, use и т.н.)! Ами много по-преди, когато командите се въвеждаха с клавиатура! Както и да е, нещата вървят към опростяване и май в случая за добро. Лошо впечатление обаче прави графиката. Декорите ги бива, но героите са зле нарисувани. Няма дребни детайли като лица, например. Облеклото е главно от едноцветни дрешки, а Дейв през цялото време се разхожда в космонавтски костюм, който повече прилича на пижама. И като казах "разхожда", няма как да не отбележа колко зле се движат героите в играта. Уолкър трябва да е правен с motion capture според производителите, но всъщност изглежда е използвана повечко груба сила, която после е рефлектирала върху адекватността на движенията му. Другите герои пък не мръдват и на сантиметър от предварително зададените им позиции, макар че понякога все пак прескачат до съседната стая (екран), превръщайки се в прозрачни облачета, обградени в правоъгълник, и се телепортират. Меко казано, странно! Накратко: графиката и интерфейсът са простички, но сами преценете кое е хубаво и кое не. **Далеч по-комплицирани са нещата около звука.** За него думата "простичък" би била добра, но не е! Репертоарът от звукови ефекти се състои единствено от различни вариации на "пиу", "бжът", "пуф" и "дзъъъ". А за куестите озвучаването на репликите е решаващо. В THE WARD такива глезотии няма. Рядко чувате озвучена реплика по време на междинна анимация, а гласът, който я произнася, звучи като... няма емоция, няма специфичен тембър, няма акцент. Музиката е малко по-добре, но е толкова безлична, че дори не дразни. На моменти са се опитали да я синхронизират с действието и тогава може и да я забележите, доколкото ви полазва по нервите. **Недъзите на THE WARD в техническо отношение обаче имат и положителна страна.** Оптималната конфигурация, на която играта върви без проблеми, е P 200 с 32 MB RAM и 130 MB на харда, при това май и на P 90 с 16 MB RAM може да се играе добре, което я прави достъпна за нашите земи. В интерес на истината при мен играта сейфваше и лоудваше по-бързо от DUKE NUKEM 3D! **Гадняри! Няма как да не помните, че казах за тази игра: добра е!** Ха-ха и хич не съм се объркал! Помрънках това-онова, но то е за несъщественото. Защо ли? Ами защото не графиката и звукът са найважното за един куест. Да, добре е да ги бива, но в този жанр най се тачат фабулата и загадките. Тук вече THE WARD няма грешка! Нали знаете какво е "ward"? В едно от значенията си (то е използвано тук) ще рече човек, натоварен с важна задача от по-висша инстанция. Това, разбира се, е неизмен-









MG PLATFORM: PC RELEASE: N/A P/D: GATHERING / FRAGILE BITS
GENRE: ADVENTURE WWW: http://www.fragilebits.com

но свързано със сюжета, който в случая е достатъчно оригинален. След нещастните събития от интрото се оказвате затворник в извънземна база, срещате се с пришълци и лека-полека разкривате истината за себе си. Мисията ви е заложена дълбоко във вашето ДНК. Тази наследственост във вас започва да се пробужда. Избран сте от древна сила, която ви натоварва със задача, която е последна крачка в развитието на човечеството. Ако се провалите, всички доказателства за съществуването на расата ни ще бъдат заличени. Играта е разделена на три части: в началото спасявате живота си с бягство, после се вплитате в интригите на тайна човешка база на Марс, накрая участвате директно в конфликт на две извънземни раси. Повече подробности около историята ще си намерите сами. Помнете само, че свръхсилата ви пази от нещастни случайности, но вашата съдба е изцяло във ваши ръце. С други думи, няма начин така да оплескате нещата в играта, че да не можете да продължите напред, но гибелта не ви мърда, ако се осерете междинно. За щастие има auto-save, който запаметява всяко минаване от екран в екран. **Играта в никакъв случай не е много трудна.** Загадките са логични и с малко мислене няма да запецнете никъде за повече от 15 минути. Лично мен ме затруднява това, че през цялото време се борави с извънземна екипировка и често се налага да гадаеш кое как действа. Което всъщност изобщо не е трудно. Същинската отрова, която вдига нивото на трудност много над средното и може да шамароса дори и закоравели куестаджии, са пъзелите. Понякога се налага да налучквате комбинации, да редите мозайки и др. Адска работа ви чака. Още в началото се сблъсквате, например, с един от най-трудните пъзели. На пода има нарисувана картинка, която се състои от два триъгълника и два кръга и те са така подредени, че на места се застъпват две фигури, другаде три, или дори и четирите. Имате плочка, на която е показана картинката на пода, но оцветена. Разполагате с два триъгълника и два кръга. Триъгълниците могат да приемат две положения, а всяка от фигурите може да сменя шест цвята. Целта е така да подредите фигурите, че чрез застъпване на различни цветове (все едно се комбинират) картинката на пода да се оцвети като тази от плочката. Сещам се, че не можете да си го представите, затова трябва да го видите. Направих си труда и изчислих, че съществуват 4289563798 различни комбинации (има си формули за тая работа), а правилната е само една. За щастие хората от FRAGILE BITS са се сетили, че за да измъдрите подобно нещо са ви необходими таланта на Микеланджело, математическите умения на Айнщайн и търпението на вол и са включили хинт-система на всяка по-гадна загадка, даваща лека-полека подсказки, докато правилната комбинация не стане очевидна. Това обаче не винаги помага, така че моят съвет е да играете успоредно две игри. Има easy mode, в който кофти задачките се прескачат - това не значи, че въобще ги няма, а че компютърът ги нарежда автоматично. Така, като зацепите, пускате си easy, виждате как става и се връщате към истинската игра. На всичкото отгоре не всички гадни пъзели се броят за такива от играта. Тук-там имате задачка, с която да си се справяте по правилата. Сещам се, например, за едни ключалки, които се отварят чрез сглобяване на определен мотив, но това не става чрез просто поставяне на правилните парчета на правилното място - трябва да го направите чрез магически квадрат, въртейки парчетата в 4 различни посоки. Ха сега! Ами ако някой не си е играл с подобни джаджи като малък? Защо, по дяволите, е всичко това след като вече сте издирили правилната комбинация?! Може би най-върлите куестфенове знаят... Дойде време да тегля чертата. THE WARD е много добра добавка към списъка от заглавия в този жанр, който някои геймъри бързат да заровят два метра надолу. Без да не показва нещо ново, тя доказва, че хубавият куест винаги забавлява - прекрасен начин да развивате (убивате) мозъчните си клетки. Често се озовавате в ситуации, когато спирате, защото уж няма накъде, но пак започвате, казвайки си: "Абе я да видя дали няма да стане този път!" И става. Озаряват ви разни прозрения за играта, докато заспивате вечер или клечите в кенефа. А още по голата истина е, че играта е много трудна и с много конкретна публика. Което не ви пречи да я пробвате, но ако е първият ви куест, по-добре опитайте новата MONKEY ISLAND.

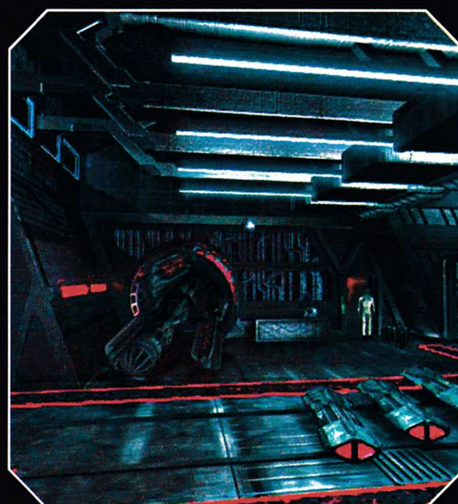
Христо Златарев (The Mask)











PC Win: '95 / '98 / ME
MIN.: P 90, 16 Mb RAM, 4xCD, 250 Mb HDD
OPT.: P II 200, 32 Mb RAM, 250 Gb HDD
Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: НЕ
Оценка 8/10

heist

Нещастен пладнешки обир

Нощ, тъмнина и светлина на светещ монитор. Как да го захвана този текст? Отвратен съм. Ще ми се да изпсувам и да заспя, забравяйки последните часове с това рядко малоумно творение на гейминдустрията. Лудвам! Да отделя по седмица на всяка мисия, макар че играя с кеф ALFA CENTARUI на max...

HEIST има интригуващо и перфектно интро, ала Джон



Ву (направо е изпиратствано, особено последната сцена - виж Face\Off). Ти си wiseguy на банда, запрян след нелеп и кървав обир на влак. Мистериозен богат човек плаща гаранцията ти и вече си вън. Защо те спасява е тайна. Получаваш задачите от доверено лице на мистериозния човек. Като начало събираш екип в пустинното градче Кучигъз таун, където пребивават престъпно настроен военен ветеран и хакер. Всеки иска по 2000 долара, за да ти помогне, а ти започваш с 200. По едно време, опитвайки се безуспешно да мина първата мисия, цъкнах Esc и жизнерадостно лъсна съобщението, че съм се провалил. Хубаво, свиква се, ама ако някъде в дясната страна на клавиатурата при буквите просто стоваря длан... (Забележка на редактора: ако подобна по-яка длан ви удари по главата, следва гушване на китките завинаги, кома или траен идиотизъм - изключения почти няма!) **Прекрасната идея (heist означава грабеж) е съсипана от разработчиците.** Играта е адски трудна, а графиката и движенията на персонажите ѝ я правят продължителен кошмар. Обирите са единственото ви средство за препитание. Налага се да тарашите всичко - от домове за слепи/глухи/неми/дечица/сираци до барове с мъртвопияни рокери. Обирите са добре замислени и още по-добре прецакани като изпълнение. Състоят се от разузнаване и ограбване на терена. Докато трае огледът (кликване на дясно копче върху ограбвания обект), се запълват две скали - синя и жълта. Синьото показва докъде си стигнал с набелязването на целите, а жълтата - доколко си подозрителен. Запълниш ли жълтата, изстрелват те от магазина и се превръщаш в източник на жега. Който е гледал филма "Жега", знае какво е това - всеки престъпник излъчва жега за околните и така привлича полицията. В HEIST ти излъчваш жега - и колкото повече, толкова по-зле. А щом си свършил с огледа и си събрал достатъчно информация, се появяват две нови скали, червена и зелена. Червената е времето, което ти остава преди алармите да се включат и да стане гъчкано с униформени. Труднничко е, защото всичко влияе върху тези скали: оръжие, умения, джаджи, с които си служиш - всичко! Има една много полезна и скъпа машинка, която забавя включването на алармите точно колкото да напъхаш всички пачки в гащите и да духнеш. Някои сейфове пък налагат употребата на фини методи като лазерен резач или взломаджийския вариант на клизмата - динамита:). **Проблемите винаги идват от това, че е почти невъзможно да обереш някоя подходяща сграда без да създадеш жега.** Дойдат ли ченгетата, става меле. Ти стреляш, те стрелят, но те винаги те дупчат, а ти никога, защото са дребни и щъкат като погнати по грешка столични скинари. Целият проблем е, че от теб се иска невъзможното. Да събереш 2х2000 долара, за да наемеш екип преди да е станало 0:00 часа. А за да можеш изобщо да помечтаеш за обир, ти трябват патлак и други боклуци на стойност около 400 долара. Помниш обаче, нали: започваш с 200. Единствената горе-долу паралийска сграда е банката, само че тя е практически недостижима цел. Не е възможно да я обереш без някой да повика чичко полицай. После става престрелка. На моя скъп и качествен 17-инчов монитор положението достигна критична точка, след като бях опаткал 8 полицайчета, но последният в редичката мръдна два микрона настрани, курсорът го изпусна и той ме простреля. Накратко казано, играта има потенциала да вбеси и шаолински монах. И сякаш останалото е малко, за капак тъпата купчина пиксели издава и някакво мяукане, което може и да е говор,





PLATFORM: PC RELEASE: 01.11. / 2k P/D: INTERPLAY / CRIMSON STUDIOS
GENRE: STRATEGY/WARGAMING WWW: http://heist.vie.co.uk







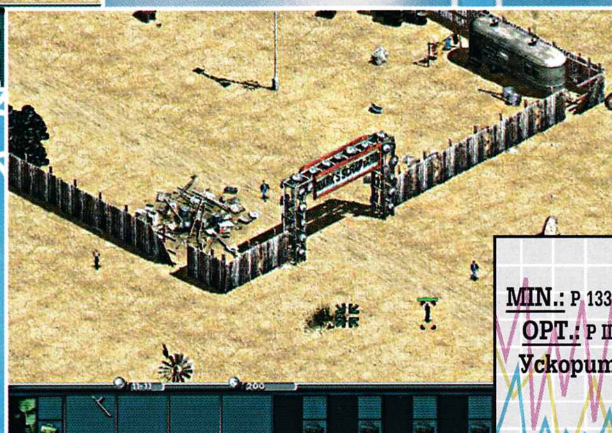
ама не ми се вярва. Вървят някакви тъпи брътвежи, а в същото време save има само между мисиите. Хубаво, като ще става готина игра, няма да сейфвам през 5 секунди, ама тва е прекалено! То и тъй и тъй половината игра е абсолютен късмет. **Ако въобще трябва да се обобщава: тук**





няма графика, няма звук, няма чувство, няма НИЩО, господи, даже и pathfinding-а са успели да оплескат! Няма как да стигнеш от точка А до точка В, защото първо трябва да пообиколиш като на щафета точки С, D и каквото там следва после. Безотговорността, с която е създавана играта, е като ритник с кубинка в челюстта. HEIST трябваше да е онова, което GRAND THEFT AUTO не е, нещо като допълнение към оригиналния геймплей на автокрад-симулатора. Дори оригиналните мисии не заслужават похвала, защото докато стигнете до тях и ги изиграете трябва да минете на животоподдържащи системи. Само хора, които си бършат задниците с пари, не четат геймърски списания и не ходят по геймърски сайтове, могат да си купят тази игра. **Прощавайте, че толкова много псувам, макар че HEIST може би не е толкова скапана, колкото излиза от моите думи.** Просто съм вбесен от трудността на мисиите и другите вече споменати неща. Незнам какво точно се е оплескало в разработката на играта, но тя действително е зле реализирана добра идея. Дано да се появи втора част - с една по-добра графика определено може да се превърне в интересен геймпродукт!?! Ако все пак ви падне случайно, все пак я изпробвайте, току-виж ви хареса - знае ли човек?

Sunder



PC Win: '95 / '98
MIN.: P 133, 16 Mb RAM, 4xCD, 500 Mb HDD, DirectX6
OPT.: P II 233 , 64 Mb RAM, 500 Gb HDD, DirectX7
Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: НЕ
Оценка 5/10

KINGDOM UNDER FIRE

Все същото, но с чар и носталгия



Каквито и чудеса да се разправяха предварително, KINGDOM UNDER FIRE не дефинира никой жанр наново, нито шашва със страшни нововъведения. Играта си е просто до болка позната STARCRAFT, пренесена във фентъзи. Което всъщност никак не е лошо, като се има предвид колко много са верните фенове на произведението на BLIZZARD. Ако KUF бе излязла преди две години, вероятно щеше да бъде обявена за шедьовър. Но сега времената са други... В KINGDOM UNDER FIRE отново едни срещу други застават орки и хора в люта битка за измисления континент, на който се развива действието. Точно преди сто години спрямо сегашния момент страшно зло връхлетяло откъм земите на орките на изток и застрашило светлите царства на хората и елфите. Тогава на помощ дошли смели рицари и спасили положението, но скоро след това техният орден потънал в забвение. И ето че сега зеленокожите същества са решили пак да наминат, предвождани от класически антигерои. Е, и "добрите" си имат славни водачи, но те просто някак не могат да се похвалят с онзи зловещ и така изкусителен чар... Мястото се нарича Bersiah, а действащите лица са хора, елфи, орки, великани, дракони, джуджета, тъмни елфи и вампири. Борбата се води между силите на Светлината и Мрака, а изброените раси просто са си избрали страна в конфликта и се придържат към нея. Геймплеят едно към едно (включително и в мултиплеъра) е копие на този от STARCRAFT. Жанрът: RTS с вмъкнати тук-там RPG-елементи. Това е цялата философия на KUF. Повече не ви трябва да знаете, ако не сте върли почитатели на фентъзи и STARCRAFT едновременно; останалото са подробности. Легионът на Светлината е събрал под бойните си знамена хора, джуджета и елфи, чиито бойци варират от warriors (най-подходящи за мелета) до bomber wings (балони с горещ въздух, хвърлящи експлозиви). Тъмният легион се състои от орки, великани, тъмни елфи и вампири (крайно любопитни единици) и разполага със съответните еквиваленти на бойците на силите на доброто, както и с най-яката (не само на външен вид:)) единица - bone dragon. Въпреки че наглед играта е абсолютно класическа RTS, в ръкава си крие козове, с чиято помощ да се задържи по тънката повърхност на игралността и забавлението. Имаме няколко броя главни действащи лица, около които се върти света (и които можем да извикваме само по веднъж в мисия). Имаме проста, но универсална система на управление. Имаме и невероятни междинни анимации. Детайлите са изпипани, особено по сградите - те са сред най-интересните, които сме виждали наскоро (особено тези на дяволите са истински празник за окото). Фонът е красиво изрисуван, но е твърде, твърде статичен - съвсем нищичко не помръдва. На мен специално най-симпатичен ми се стори "пустинния" стил на някои от картите. За сметка на това пък пейзажите са така гъсто населени със здрав и прилично анимиран екшън, че почти компенсират останалите недостатъци и дребни бъгчета, свързани със запецване на някоя единица на някой ъгъл. Прикачените към магиите ефекти също не са за подценяване. Изпаднах в луд възторг като видях колко готино вампирът се разтапя в ято прилепчета и колко плавно после се трансформира обратно. А експлозиите, които оставя след замах мечът на Rick Blood, направо разтрисат монитора. Даа, сигурно вече си личи, но определено ми се стори къде къде по-забавно да се играе на страната на лошите. Суровините са три вида - злато, желязо и мана. Събират ги селяни или гномироби. За да построите някоя сграда, като предпоставки ви трябват други две-три сгради, за поддържане на населението с храна се налага да направите ферми, а за специалните способности на единиците са необходими по няколко ъпгрейда. Започвате със замък, където "градите" основните работни единици, които освен за суровините имат грижата и за всички останали строежи. Искате ли войници, трябват ви казарми. За защита има кулички, в които можете да разположите стрелци. А разработването на нови способности и по-специални единици изисква да съградите още доста постройки, някои от които определено са екзотични. Една от малкото разлики спрямо STARCRAFT е броят на възможностите за формиране на армиите с всички разполагаеми ъпгрейди и най-разнообразни видове единици. Понякога се оказва поудачно да ъпгрейдвате примерно dwarven artillery и да карате с нея, вместо да се блъскате да докопате повече на брой нови единици. В сингълплеъра се натъквате на повечко RPG-мисии, в които превеждате героите с по-малко или повече стратегическо мислене през нивата, а камерата се приближава и показва събитията в стил "Диабло". Все в същия аспект сте въоръжени и с инвентар, както и с възможността курсорът (един











MG PLATFORM: PC | RELEASE: N/A | P/D: G.O.D. / PHANTAGRAM
GENRE: RTS/RPG | WWW: http://www.kingdomunderfire.com

от най-стилните в напоследък излезлите игри) да се превръща в ръчичка, с която прибирате различни вещи. Можете още да навличате брони, подобряващи показателите на защитата, или да използвате оръжия, увеличаващи мощта на героите. *"Добрите" и "лошите" имат отделно по 13 мисии, девет от които са RTS и четири RPG.* Историите в тях се преплитат - на едно и също бойно поле веднъж нападате определена крепост, а другия път я защитавате. Междувременно ставате свидетели на кът-сцени, които съперничат по качество и динамика на действието на тези в игрите на BLIZZARD (не само в STARCRAFT, но и в двете части на DIABLO). *AI-то не блести с нищо, но е достатъчно, за да може да играе човек без да псува (много) някоя самоинициативно хукнала на околосветско пътешествие единица.* По принцип идеята е била различните същества да са с различни показатели в това отношение, тъй като повечето имат възможности да повишават нивото си и да "поумняват". На практика обаче се получава, че от струпаните ви войници някои реагират на приближаващ се враг и тръгват да се пердашат с него, а останалите се почесват умно, докато не остане кьорав представител на "по-военнолюбивите", и влизат в бой чак когато противникът е съвсем наблизо. *Особено внимание заслужават визуалните качества на единиците.*





Работниците са доста ситни, мърляво и неясно направени (и най-редовно се наслагват взаимно едни върху други като щъкат по картата). Войниците и сухопътните единици по ги бива, но пак са далеч от това, което сме виждали преди две години. Затова пък въздушните единици, независимо дали са транспортни или офанзивни, са наистина страхотни. Те пърхат с крила, движат си главите и се носят царствено из въздуха - кога по-тромаво и изпиляващо нервите бавно, кога по-експедитивно, в зависимост от вида на хвърковатото, - но при всички случай изглеждат адски добре. Ако не заради друго, заслужава си да пуснете играта поне, за да ги видите! Ако PHANTAGRAM се бяха постарали толкова и при останалите същества, може би крайният ефект щеше да е много добър, да не казвам по-силни думи. *Звуковите ефекти и музиката не са върхът;* грухтенето, мученето и зъбенето на Тъмния легион е по-поносимо от постоянните глупави (и може би затова загубили чара си) подвиквания на хората и техните съюзници. *По всички личи, че мултиплеърът на KUF има по-голям игрален потенциал от сингълплеъра и известен шанс да разбуди носталгичните чувства,* предизвикани от поредното поиграване на BROOD WAR. Плюс някоя и друга екстра - възможността да си създадете мощните главни герои от сингълплеъра и адски многото способности на гадинките в армията ви, почти всяка от които можете да развивате. Мултиплеърът може да се джитка по LAN или през сървъра на PHANTAGRAM WarGate (WarGate.Net)... За съжаление, липсва най-приложимата в нашенските домашни условия игра по връзка от един до друг модем. *Казаното дотук не звучи съвсем обнадеждаващо, но играта определено е забавна,* макар и не особено оригинална или майсторски направена. Казват, че KUF всъщност представлява две посредствени игри, закрепени в общо ретро-произведение. Може би, но едва ли е само дълбок прилив на носталгия, това което така прикова геймъра пред монитора. Просто в нея има от онази прилепчивост, заради която все още от време на време играем BROOD WAR - щом успя да задържи вниманието ми повече от един ден, значи все пак има нещо интересно в KINGDOM UNDER FIRE.

Cali







СПОСОБНОСТ	ПРИТЕЖАТЕЛ	ОПИСАНИЕ
Make Transport Sphere	Dirigible	Прави спора, в която транспортира единиците
Fire Blast	Bone Dragon	Изпраща адския си дъх, гарниран с огън и канари към врага
Shift	Curian	Светкавично движение назад
Freeze	Curian	Парализира временно врага
Energy Burst	Curian	Изстрелва малки кълба енергия във всички посоки
Chain Lightning	Moonlight	Приковава най-близката единица със светкавици
Warp	Moonlight	Прехвърля всики близкостоящи единици на друго място
Hail Storm	Moonlight	Предизвиква буря от град и лед
Dimensional Rift	Keither	Създава мощен процеп между измеренията
Summon Dragon	Keither	Извиква дракон
Magic Bolts	Keither	Изстрелва магически стрели
Cone of Fire	Rick Blood	Изстрелва огнен конус
Awe	Rick Blood	Неутрализира всики вражески единици в обсега си
Blazing Swing	Likuku	Размахва burst clip-а си
Vampiric Kiss	Richter	Извлича здраве от когото и да било
Summon Bat	Richter	Извиква прилеп
Corruption	Amaruak	Връща труповете към живот като зомбита
Gate of Hell	Amaruak	Отваря временен портал към подземния свят
Sphere of Necromancy	Amaruak	Превръща труповете в зомбита в избраната зона
Blood Lust	Ogre	Увеличава временно силата на великаните

The Final Installment of Spells Used in Kingdom Under Fire

PC Win: '98
MIN.: P II 266, 64 Mb RAM, 4xCD, 250 Mb HDD
OPT.: P II 300 , 64 Mb RAM, 1 Gb HDD
Ускорител 3D: N/A; **Мултиплеър:** НЕ
Оценка 8/10

ОТДАВНА, ОТДАВНА

Заледеният пирон поддаде още малко. Рагнар напъна титанични мускули за пореден път. Дебелото колкото негов пръст парче стомана, придържащо брадвата към стената, продрънка жално и безумно бавно започна да се вади от камъка. Вендолът напредваше стремително. До преди ден-два Рагнар бе се изсмял при споменаването на подобно същество, с което се плашат само дечица. Ей го на, обаче - 450-килограмов звяр с чисто бяла козина, който се подпира на ръце и се мята напред, скъсявайки разстоянието до викинга плячка. И изобщо не изглежда като нещо, което изпуска плячката! Закърнелите задни крака са само за баланс, при все че са дебели като дънери. 30-сантиметровите нокти направо прорязват дебели ивици в камъка на пода... "Боженчко, като закалена стомана са", помисли Рагнар. Оставаха само три, два метра... Фантастичното чудовище замахна, огромната ръка разпори въздуха, изстърга стената и откърти брадвата, заедно с дебелите пирони. Рагнар се хвърли, протегна се и хвана падащото оръжие. Претърколи се още веднъж през рамо, внимавайки да не тресне собствената си празна глава и вдигна тежката секира. Главата на животното се завъртя. Самотният воин запомни завинаги погледа в очите на звяра. Два зелени пламъка се закотвиха на лицето му. Без прибързаност викингът се измести с една стъпка настрани, завъртя обвитата в кожа дръжка на оръжието и замахна яката директно към тила на вендола. Ако беше слушал повече приказките за дечица, щеше да знае, че там костните плочки на животното са двойно по-дебели от тези на собствената му броня... С разширени като паници очи Рагнар изгледа как острието отскочи от черепа на звяра, без да му причинява видими поражения. Светкавичното обръщане го свари неподготвен, ноктите на митичното същество разпориха желязната му жилетка и боецът идва не загуби съзнание от болка, когато те простъргаха ребрата му. Силата на удара го отпрати на няколко метра. Звук на търкащи се едно в друго потрошени ребра! А звярът вече е до него и се движи като вятър, въпреки огромното си тяло. С премрежен от сълзи и кръв поглед Рагнар се завъртя на пета и стовари тежкото оръжие малко над лакътя на вендола. Пръски кръв и парчета натрошена кост покриха инкрустираното острие. По инерция викингът продължи завъртането и с могъщ удар вкара секирата в черепа на вендола, разсичайки диагонално челюстта и половината муцуна на звяра. Главата на Рагнар кънтеше като празничен тъпан... подритна отсечената ръка. Дали може да се яде? Ушите му така силно пищяха, че дори не чу групичката местни варвари, пристъпващи из отзад. Бяха извадили помагала с явното намерение да го колят и да продадат оръжието и вещите му, но в следващия момент забелязаха титаничния труп зад гърба на самотния боец. И като един паднаха на колене и захвърлиха помагалата...



Нордическо и Деструктивно
Може да плувам в реки от кръв, но предпочитам да се давя в море от бира...

АМИ СЕГА...

Дано сте устояли на възДългичкото въведение, но то нямаше накъде след като RUNE маалко се забави (годинки:)). Ние обаче сме железни и въпреки нелоялното закъснение решихме да кажем това-онова за играта. **Ти, драги ми геймъре**, си в ролята на широкколкото-дънер-и-почти-толкова-умен викинг, новопомазан пазач на Руните - кръг от менхири, в които е издълбана старогерманската история на боговете с чичо Один начело и заточения Локи в дъното, който май мъти водата. От време на време интродукцийки с енджина на играта те прекъсват, повечето са с димящата чутура на Один, които дава мъдри съвети от сорта на "аре, побързо бе", "утепи сичко, к'во блееш" и изобщо е крайно мотивиращ. Де факто, никога не се изправяш срещу Локи. Двата боса представляват едно Тъмно Джудже и един пич, чието име завършва на -ок. Като цяло историята не е най-силният елемент от играта. Графиката обаче... ми...има напомпан Unreal Tournament енджин. Не бие ALICE, но примерно ONI я вкарва под земята. RUNE е изпъстрена със зверски сцени, особено под водата. Звукът не бие толкова на уши, но все пак ми се мяркат някои добри попадения - например бронираните хлебарки винаги издават присъствието си с чаткането на многото им крачка. **RUNE е 3rd-person**. И то як! Никакви усуквания в стил TOMB RAIDER! Това може би е най-раздвиженият екшън от трето лице, който съм виждал досега. Не AMERICAN'S, не ALICE, не ONI!. Ако си бутнете скоростта на мишката на малко по-висока стойност, ще усетите с пълна сила прелестта на цялостната гледка върху бойното поле, плюс подвижността и елементарното управление на обикновен 3D шутер. Чаровно е! Една от малкото лиготии в играта са напълно не-на-място магическите способности на твоя дървар. В зависимост от това какво оръжие хващаш, получаваш нещо като алтернативна атака с него, която ползва Rune Power. Това е един вид мана, която пълниш от някакви камъняци, разпръснати нарядко-нарядко из нивата, а накрая от меча ти изскачат светкавични и

MG PLATFORM: PC; MAC, DC RELEASE : 30.10. / 2k P/D : GOD / HUMAN HEAD STUDIOS
GENRE: ACTION WWW : http://www.runegame.com



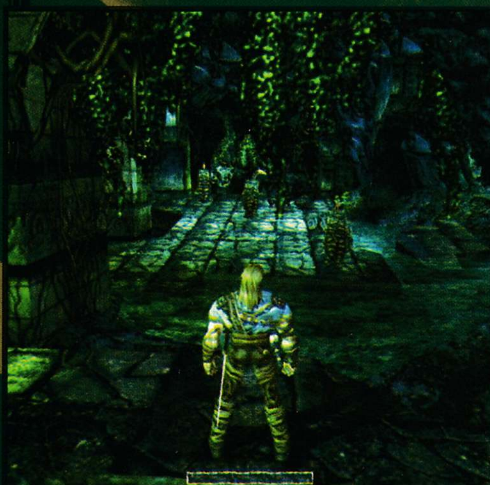
огънчета. Детска радост! И както сме го подкарали с оръжията, да спомена - твоят юнак има няколко замаха с еднакъв ефект, но и един ефектен и ефективен пирует. Получава се от засилка-скок и удар. Ако го отракаш,



ще се насладиш на някои доста перфектни изпълнения - аз примерно веднъж обезглавих два скелета наведнъж... **Иначе играта** не е кървава в същинския смисъл на думата. Да, брутална е, но няма фонтани червена течност. Положението съвсем слабо се променя, когато окастриш някоя гад, хванеш отрязания крайник и налагаш приятелите му с него. Хвърлянето на оръжия е друг омазващ елемент - като във филма "Гладиатор": замерваш врага с меча си, но тук можеш да го повтаряш до втрьсване. Свеж е споменът ми за една сцена, в която вече заклал двама викинги, метнах по третия и четвъртия последователно брадвата и големия си боздуган, скочих гол-голеничък, грабнах нещо и накрая след като мелето се поуталожи, се оказа, че сам утепал двама души, пребивайки ги с отрязания крак на третия. После добри хора ме упътиха към чичо психодоктор, ама се опънах... **В RUNE** не се срещат накуп силни противници. По-слабите се нахвърлят на групи, така че ти пестят времето да ги гониш. Няма да ми повярвате, обаче тук стават направо неконтролируеми мелета. Веднъж се оказах свидетел на побой между двама викинги, двама викинги върху трети викинг, двама викинги върху вендол... опаа, стана един викинг срещу венд... яяя, само вендолът остана. Битките са основното ви занимание. **Единствените загадки** се състоят в 10-секундно мъдрене - как да се хвана за оня ръб, после как да скоча долу и да претичам 100 метра преди лавата да се е качила до колената ми. Позаседяваш се понякога, защото някои скокчета са доста малоумни. Примерно рипаш над бездната без да се замисляш, защото си се сейфнал и няма какво да губиш, продължаваш малко, умираш, но след като си се лоуднал излиза, че не можеш да направиш същия скок както преди една минута. Нервите, чичо Док, моите нерви! Хич не слушай кой какво ти казва, сейфвай на поразия! Вярно, не е хубаво, но все пак искаш да изпитваш кеф от играта, нали? Ама да се преиграва едно десетметрово пасажче за осемнайсти път не ми се вмества в представите за пън, затова потропвам по F7 през две-три минути! Май го споменах, но пак ще повторя: боевете са основно занимание, но не и основният проблем. Просто като в HALF-LIFE е - отведнъж не може! Няма как примерно да предвидиш, че гнусният гнол, висящ на клона, в един момент ще скочи и ще натисне бутончето за затваряне на вратите? Така че, сейфвайте често, та да не ревете после. **Моля за извинение** и някак не ми се ще да го кажа, но в RUNE няма и намек за нещо революционно. Ама нищо! Добър екшън от трето лице - да! Да, обаче и DRAKAN примерно съдържа това-онова. Само



питам. Какво от това, че твоят хубостник понякога пощръклява. Че ако се заформи някое сочно клане, в един момент очите на Рагнар светват в червено и започва да млати като клиент за електрически стол. Че всеки удар е нанесен с два пъти повече злоба и сила. Лека ви пръст, д-р Гилотен, дано не се обръщате в гроба! Приказвам глупости, да убиеш някого си е междинна работа... Стига жертвата да не си ти. **Иначе играта е монотонна**. На два-три пъти твоят юнак си сменя одеждите - според терена, на който се води действието. Разнообразието в оръжията не ме прати в облаците, но пък има няколко експоната от въоръжението, за които си давам месечната надни-







ца да ги повъртя. (Ей тук, търпението на редактора се изчерпи. Я да видим сега в което и да е справочниче, какво е надница и как тя се съчетава с месечност, но пък щом затворим икономическата глава, ще отворим ред на брадвите с чудовищни размери.). Гадовете също не са разнообразни. Интерактивността е сравнително висока като всичко, което не можеш да вземеш или да счупиш. Поне въпросът със здравето е решен добре. Вместо смехотворни олтари, магически билки и тем подобни, можете да си берете ябълки от дръвчето, да гепите най-близкия гущер и да му отхапете главата. Набара ли піячка, Рагнар дръпва съдържанието на екс и троши чашката. Колоритно! И с оръжието положението е подобно - той все е накачулен с хардуер и изглежда като поставка за чадъри. **Повечето загадки** се състоят в преценяване на някой скок, обаче има доста места, където се налага да се приложи сила в някоя точка, която не е фиксирана в челото на поредната гад. Налага се например да си разчистите пътя през стена или купчина дърва. Може да се наложи да блъскате някоя подпора с брадвата си, докато се открþи... **Монотонността на геймплея** заедно със скапаните ръчки са лошата съдба на RUNE. Леле, само да ги нямаше ръчките! Как само ги мразя! Какво като ги има в THIEF 2 тези гадости? Какво са мислили LOOUING GLASS HUMAN и HEAD, слагайки такъв отврат в игрите! В RUNE този задръстен елемент не е така силно застъпен, но пак има да блъскате с брадви по въртящи се роботчета, както и да гоните стрелящи мини по подове и тавани. Направо не се трае, както и слагането на магически способности на оръжията, макар че в първата си среща с Conrack е практически невъзможно да го убиеш без Rune Power. **Строго погледнато**, никога не бих дал пари за RUNE, ако знаех всичко това. Да ви кажа защо. Играта е адски кратка. Не повече от 15 часа на средна трудност. Трябва да си малоумен, че да ти е интересно второто превъртане. Няма ботове, които да те смлатят. Липсват оръжия за бой от разстояние, никой не разбира какво става и победата ти е пълен късмет. Всичко зависи от оръжието и здравето, твоето и на противника. Мятането на оръжието ти, колкото и да кефи, е ефективно само срещу компютърните противници. Да, да, обаче не - тази игра не е боклук. Никак даже! Геймплеят и графиката й са същинско удоволствие. Е, мини е, което не значи, че не я бива...

Sunder







PC Win: '95 / '98 / ME / NT / 2k

MIN.: P II 300, 64 Mb RAM, 4xCD, 88 Mb HDD, 8(16)Mb 3D Acc.

OPT.: P III 400 , 64 Mb RAM, 32Mb 3D Acc.

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: 1-16

Оценка 8/10

MG PLATFORM: PC, N 64 RELEASE: 13.03 / 2k+1 P/D: LUCAS ARTS/ FACTOR 5
GENRE: ACTION WWW: http://www.lucasarts.com/products/naboo

STAR WARS EPISODE I BATTLE FOR NABOO

Levi's

Още докато излизах леко замаян от кинозалата и със смътното чувство, че съм се прецакал, давайки 5 кинта, за да гледам The Phantom Menace, си го знаех - боклучавият филм няма начин да не бъде последван от редица аналогично боклучави игри. И точно така излезе, може би като изключим STAR WARS RACER, която си беше добра. Като замисъл BATTLE FOR NABOO се предполага, че трябва да запълни онези дупки в сценария, който TPM и SBR не успяха да припокрият заради жанровите си особености. Погледнете скрийновете и ще разберете. Правилно! От LUCAS са решили да доизцедят и без това попресъхналия геймърски джоб, пробутвайки ни колосално некадърна симулация на превозни средства от StarWars-вселената. Казах превозни средства, защото имате възможност да сменяте возилото, но всичко, което карате в играта, сте го видяли във филма. Но да караме подред. **Използван** е вече познатият от предишните The Phantom Menace игри енджин, предоставящ нито лоша, нито добра графика, макар все пак да оставя усещането, че всичко освен возилото на играча е хартиен декор. Затова пък звукът е доста добър, което се дължи на новата звукова компресия на LUCAS. Интерфейсът е удобен, като пак са си тук вече превърналите се в запазена марка гадни писукания при всяко кликване по менюто. Нищо, което да повлияе на оценката, въпреки че играта поддържа всеки по-популярен джойстик. (Авторите твърдят, че играта не може без джойстик, но аз се справих безпроблемно и без подобни помагала.) **Съмнения обладаха** душата ми, още щом ми връчиха диска. BATTLE FOR NABOO, оценена толкова високо в Интернет, се събира в 15 дискетки. Играта те посреща с впечатляващ даже за LUCAS ARTS брой интродукции, но никоя не е като в "доброто старо време". Демек, погледнете всичко от DARK FORCES насам. Ако и това не ви говори нищо, нека преведа - НЕ ГИ БИВА. Не че им има нещо, но след като си видял FMV, заставките от JEDI KNIGHTS, си вдигаш стандартите. Почти всичко е с енджина на играта, дори не са увлекателни и се налага да помпаш enter до полудяване. Та в пълната инсталация (150) е събран новия аха-да-стане хит на LUCAS. Предварително бях разглеждал маса скрийншотове, но това ни най-малко не ме подготви за голата истина: играта е отвратителна аркадка. Сложността й е за 6-7 годишни деца. **Първата мисия съсипа нервите** ми от вълнение. Караш със спиращата дъха скорост от 5 км\час и пиукаш с до болка познатите зелени лазерчета. Експлозиите биха ви зарадвали, ако сте прекарали последните 15 години в някоя пещера насред Пирин. Колкото до мисиите, самото заглавие подсказва всичко - мисии от 1 до 10, спаси едикойси; мисии от 10 до 20, унищожи незнамквоси. Смяната на превозните средства, както и наличието на готино изглеждащия набууски старфайтър (тъпичко звучи) са сред плюсовете на играта. Логиката сочи, че горепосоченият старфайтър няма да бъде каран под вода, т.е. съвсем естествено е да има мисии, в които екшънът се вихри в околопланетно пространство. Гадовете, подобно на машините, също сте ги виждали вече във филма - стандартните дроиди на Търговската Федерация, онези страховитите бойни машини, придвижващи се с търкаляне и всякаква друга сган, съответстваща на терена, където става вергала. Неприятни екстри са гадните подвиквания на роботите, както и постоянното бучене на превозното ти средство. Лошото отношение към играта просто постепенно се натрупва. Точно като при онези столове за мъчения, който те поставят под леко неудобен ъгъл в кръста. В началото си мислиш - че какво толкова има, но след 3 часа пищиш, сякаш стадо разгонени блек-метали танцуват върху тялото ти. Има и един малък, крайно пикселизиран и почти безполезен минимап в горния десен ъгъл и картинка на твойто корабче в левия, показваща "здравето" на возилото. **Направо не виждам** какво добро може да се каже за BATTLE FOR NABOO. LUCAS експлоатират доброто си име, но след още няколко подобни изцепки ще се капичнат от трона си на "царе на куеста", както ги наричат. Що ли не си се придържат към куестовите изпълнения? Подобни постни аркадки никога не са печелили особено одобрение, но логото Star Wars явно вдига продажбите, макар че в играта няма нововъведение, нито хубава графика. Това заглавие може да те задържи пред монитора известно време единствено заради простичкия геймплей, който поотпуска иначе изнуреното от COUTER STRIKE съзнание на играча. И толкоз. Хвърляш диска под леглото и забравяш, че изобщо е правена подобна игра.

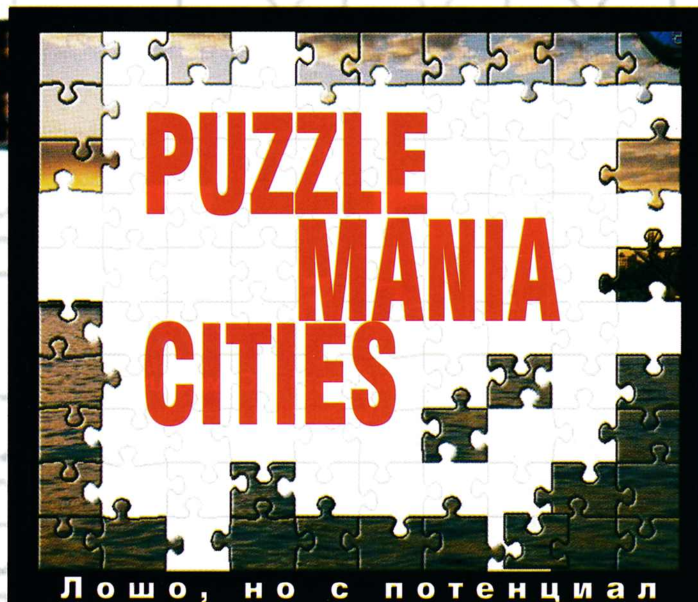




Sunder

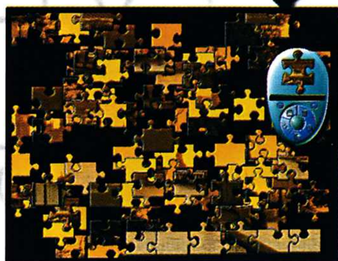
PC Win: '95 / '98 / ME / 2k / DirectX 8.0+
MIN.: P II 233, 64 Mb RAM, 150 Mb HDD, 4x CD, 8Mb 3D Acc.
OPT.: P II 300, 128 Mb RAM, 16xCD, 150 Mb HDD
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: НЕ
Оценка 5/10

MG PLATFORM: PC | RELEASE : N/A | P/D : DIASPORA / DIDACTIC
GENRE: PUZZLE/LOGIC | WWW : http://dkey.es

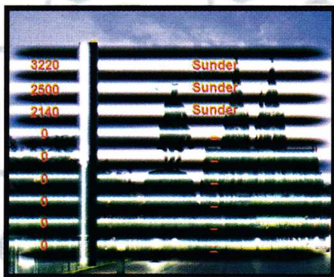


PUZZLE MANIA CITIES

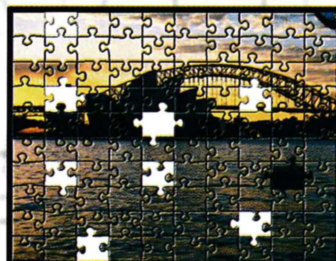
Лошо, но с потенциал



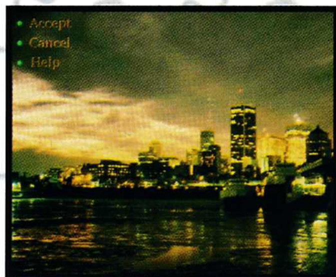
Знам, че на никой не му пука, но все пак държа да отбележа, че откакто се помня всяка Коледа в къщи се материализира един чисто нов пъзел. Бащa ни отвратено извръща поглед, аз и братото проявяваме вяло-доумряло любопитство, а освен това мамчето престава да е член на семейството за 4-5 дни. В зависимост от броя на парчетата на пъзелището. Така постепенно се оформих като пъзел-фанатик. Редил съм всичко: от дъблински барове през панорамни изгледи на Париж, та чак до пъзел, съставен от зелена гора и синьо небе (2500 парчета) и нареден с цената на много жертви, тъй като някой си беше правил сандвичи върху картината-модел. Ей затова бях много любопитен какво се крие зад заглавието PUZZLE MANIA CITIES. Ето я моята изповед. **Като начало трудно би могло да се говори за графика при игра, представляваща 6 битмапа,** нацепени на пъзел парчета. Игралното поле представлява бял фон, на който са разчертани съответните парчета от пъзела. И още тук ме удари първата недомислица.



Открих я, зяпайки как брат ми усилено цъка из целия екран докато просто парчето автоматично не падне на съответното място. Това общо взето обезсмисля цялата философия на пъзелите. Да кажем обаче, че преглътнете това малоумие и продължите да редите (междувременно гоните весело едно идиотски позиционирано меню, което се налага през 5 секунди да разкарате нанякъде, защото пречи). Завършвайки пъзела - не би трябвало да отнеме повече от 15 минути на човек, който може сам



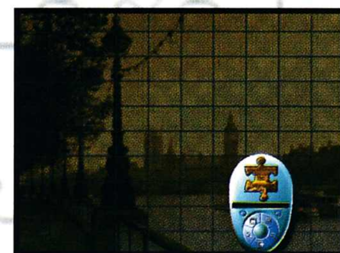
да си връзва връзките на обувките - вместо с някое филмче бивате поздравени с развесела, като текезесарска оборка мелодия. По-скоро какафония; пуснете котка в микровълновата фурна за 50 секунди и ще добиете представа за звуковата палитра.



Изключително приятно изненадва и фактът, че дори тази мизерна игрица не е пощадена от бъговете. От време на време нещо пристъргва хардиска, задникът ви се стяга от нерви и... ПЛЯС - пъзелът ви е рестартиран. На мен ми се случи в средата на един Тадж Махал от 2500 парчета и след десетсекундно взиране в екрана се разплаках. **Имате цели пет 5 (!!!) картини за редене.** Авторите направо са се съсипали от работа. Всъщност, може би ако наредиш петте на сложност 2500 парчета ще се появят нови, но аз не доживях да ги видя на моя монитор. Ако някой го постигне, да иде да си прегледа главата. Ако ли пък и това не ти е достатъчно, има екстри като бомби, мърдащи парчета, като с включени всички подобни дивотийки, играта се намества някъде между китайското мъчение с водни капки и беленето на меки домати. Това си е малко предизвикателство и към сръчността на играча. Кликай бързо върху бомбите и бягащите парчета,



за да не се окажеш с гол фон след 30 минути бясно, задъхано редене. О, да бе - има и въпроси, с които трябва да се справиш и на които сигурно ще отговорят тези от вашите приятели, които си пишат домашното по история на иврит, преписват го на гръцки и се червят като гореспоменатите домати, колчем някое момиче ги попита за часа. Ако не налучкаш правилния отговор, губиш едно случайно парче. Има и музика за душата. Мяза на директно откраднатата от Incredible Machine, даже и смешните имена на мелодийките са сякаш изкопирани оттам. Недоизпипаната система за скролиране на по-големите пъзели може да ви откаже от редене им. Иначе самите картини са добре подбрани, което според Credits е дело на Corel; да бяха и повечко... **И все пак играта има някакъв чар. Ако си нямаш работа...** сядай да изцъкаш някой пъзел. Аз вече съм навъртял към 15 часа и искрено се надявам сигурният неуспех на PUZZLE MANIA CITIES да не отчае създателите й - може пък една нейна



следваща версия да покаже на компютърното братство - що е то пъзел. Въпреки многото недостатъци, по-скоро съм добре настроен към играта. За мен е свеж полъх, надявам се и други да го усетят. Никой не би хукнал да си я купува, а още по-голяма мистерия е как такъв продукт пълни цяло CD. Човек остава с впечатление, че играта е правена в свободното време, между другото. Създател е напълно неизвестна испанска фирма - що не вземат да чиракуват при PYRO, току-виж се вземат в ръце. **Нещо ме тресе отвътре, ще ходя да си намеря някой от старите пъзели.** Като казах това, се сетих какво най-вече липсва на играта. За фена редeнето на пъзел е ритуал. В PUZZLE MANIA го няма онова чувство на дива радост, когато след десетминутно ровене из 30 наглед еднакви черни парчета намерите онова, което ви трябва. След което, идва някой мизерник, маха вашето и слага някое друго, което незнайно защо просто по-пасва. Тези емоции не могат да се пренесат на екрана. Пъзелите са религия, изкуство, не само хоби... Също като секса, който си е просто пъзел с по-малко парчета:).

Sunder

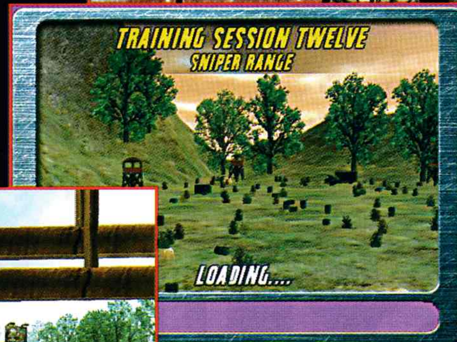
PC Win: '95 / '98
MIN.: P I 100, 32 Mb RAM, 4xCD, 250 Mb HDD
OPT.: P II 233 , 64 Mb RAM, 1 Gb HDD
Ускорител 3D: N/A; **Мултиплеър:** N/A
Оценка 6/10

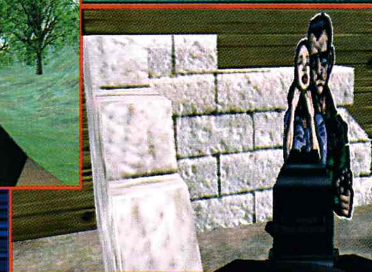
PLATFORM: PC
GENRE: ACTION
RELEASE: N/A
WWW: http://www.wizworks.com
P/D: INFOGRAMES / WIZARDWORKS

POLICE Tactical Training

Пази боже!!!







Мале, мале! Отдавна не бях играл толкоз тъпа игра! Понякога като ви падне някой пълен боклук, не се ли питате кой си е играл да го прави? Е, аз по принцип се питам, но този път наистина не проумявам що за бездарен екип може да стои зад подобен продукт. Винаги съм мислил, че за да прави игри, човек освен да разбира от програмиране, трябва да има и желание, и идея, която да харесва и следва. Много глупави игри съм виждал, но повечето от тях имат една основна разлика от POLICE TACTICAL TRAINING и тя е, че имат някакъв, макар и неизпълнен замисъл! За какво говоря ли? Сега ще разберете.

POLICE TACTICAL TRAINING трябва да е FPS симулация на полицейска тренировка. Ако си спомняте тренировъчните мисии на SODIER OF FORTUNE и HITMAN, може би се сещате за картонените хора, които трябваше да отстрелвате. Да, тези дето се показват иззад стените, гледайки ви с тъпо недоумение и чакайки да получат куршума си, за да могат после отново с блажено спокойствие да се приберат на местата си. Та, цялата игра се състои в това да обикаляте из разни нива и да целите тези неща. Двайсет и кусур еднообразни нива, през които трябва да преминете, правейки едно и също. О-о-опс, грешка, не едно и също. За да влошат нещата още повече, авторите са сложили и по някоя мисия за тренировка на снайперските ви умения. Тук, поради простата причина, че не можете да се движите, се получава нещо от сорта на зле направен shoot'em up. И пак стреляте по картончета. Адски е изнервящо, защото освен че противниците ви се сменят доста бързо, вашият човек е влязъл в полицията с връзки! Иначе никой не би взел на такава работа човек с подобни бавни рефлекси. Презареждането ви отнема точно толкова, колкото им трябва на "враговете" да ви "убият" (е, не буквално!). Между другото, мишените са два вида: цивилни и такива, които държат пистолет. Стреляте само по тези с оръжие, защото те дават точки. Количеството точки зависи от това къде ги уцелите. В тялото - печелите три, в главата - две, в останалите части - една. Изобщо не разбрах защо според авторите тялото се улучва по-трудно от главата. Може би полицаите ги учат да стрелят там, където има бронежилетка? Кой знае? При всички случаи това не е от значение, защото като изскочи някой "противник" винаги можеш да идеш до него и да го гръмнеш от упор. Надали ще ви изненадам, ако кажа, че "убиете" ли някоя невинна жертва, отнемат ви точки. За по-голямо разнообразие авторите са включили и трети вид мишени. Те представляват криминален тип, хванал като жив щит цивилен. Не



знам дали звучи като някакво предизвикателство или не, но истината е, че отново човек се приближава и отново стреля от упор. **Графиката... Е, добре де, тя е на малко под средното ниво.** Ефектите ги е хванала липсата, а враговете са текстурки. Левъл-дизайнът също е докаран до нови "висоти". Тоест нивата са на едно ниво - имам предвид, че няма такова нещо като катерене нагоре- надолу. Подобно нещо май не бяхме виждали от WOLFENSTEIN насам (дори там нивата бяха неизмеримо по-разчупени и добре направени). Браво бе, програмисти? То мързел ли е, що ли? Да се върнем обаче на движението. При враговете е използван motion capture, на авторите сигурно са използвали за модел части от кашон за буркани с копърка. За смъртните анимации нямам думи, освен че лесно можете да ги пресъздадете и в домашни условия. Вземете коя да е книга, пуснете я на земята и voila! **Звукът и Музиката. Ха-ха, за малко да падна от стола от смях!** К'ва музика, к'ви звуци, бе хора. Трябва да се напише: "Трите досадни wav-файла и гадната клишарска музичка от менюто". Това е най-точно описание на положението... **Ето, на! Ще ми да кажа нещо хубаво за POLICE TACTICAL TRAINING,** но не мога да се сетя за нищо. Някои може и да се зарадват, че скачането и клякането са общо взето в сферата на научната фантастика (ей, много им е любим на авторите тоя WOLFENSTEIN, все от него гледат). Обаче като се замислиш, горепоменатите две действия, са наистина безсмислени, тъй като и без това няма къде да се качиш/слезеш, пък и няма от кого да бягаш. Мислех си какво съм пропуснал и се сетих, че не съм казал и думичка за оръжията в играта. Те са цели четири (да не повярваш!): 9-мм пистолет, снайпер, помпа и ХК MP5. Хубаво е да има разнообразие, ама за какво ти е някакво друго оръжие освен пистолет, щом картонът си е картон и пада от един удар (снайперските нива не ги споменавам, че от тях тръпки ме побиват!). Друго гениално хрумване на програмистите е, че оръжието ви да заема по четвърт (че даже и повече) екран. Гениално! Ако не друго, то поне скрива отчайващия пейзаж. Наистина дребен бъг на фона на цялото това малоумие е проблемът с клипинга на стрелбището. Екранът така се размазва, че е невъзможно да се види както и да било. **Не знам какво повече да кажа за този шедьовър, пък и не искам.** Веднага щом свърша със статията, деинсталирам играта. А ти, читателю, ако искаш екшън и си се спрял на PTT, по-добре вземи една тетрадка, постави я пред себе си и почни да я гледаш тъпо. Гарантирам: екшънът ще е десетократно по-голям, отколкото да седнеш и да играеш PTT. Толкова от мен... **ПС. Ако се чудите защо за бога съм дал толкова висока оценка на играта,** ще ви кажа. Просто съм в неестествено добро настроение (и аз не знам защо). **ППС. Хе-хе-хе! WIZARDWORK стоят зад DeerHunter-ите. Какво повече да добавя!?!**

PC Win: '95 / '98
MIN.: P II 266, 32 Mb RAM, 8xCD, DirectX, 250 Mb HDD
OPT.: P III 333 , 64 Mb RAM, 24xCD, DirectX, 1 Gb HDD
Ускорител 3D: N/A; Мултиплейър: N/A
Оценка 3/10





PLATFORM: PC RELEASE : 30.01. / 2k+1 P/D : ELECTRONIC ARTS / BULLFROG
GENRE: STRATEGY/SIMULATION WWW : http://www.simcoaster.com

SimCoaster

Това е чиста проба средностатистическа игра. Има потенциал, има идеи, има приятни мигове, има и save. И толкова. Тя е от ония заглавия, които аха-аха да те накефят, но нещо не става. Обикновено имат замисъл, но нереализиран до край. Не поставят еталони, в тях няма нови разбирания и образци и никога няма да станат evergreen - че кой ще си ги спомня! Приятни игри, които просто НИКОГА няма да станат хитове.

Около нулата! Ако сте играли ROLLER COASTER TYCOON, значи все едно сте играли и SIM COASTER - гениална идея, но зле реализирана. Е, виждат се и новости, но все пак господства чувството на deja vu (тц-тц, какво направи френската гимназия с мен!?). Тези игри нямат история. Те са от типа: "Представи си, че си хамстер. Ако изядеш динята, ще ти купя нови стърготини." Горе-долу така стоят нещата. **Вие сте никой** и трябва да станете някой, изпълнявайки задачи. Разполагате с малко пари, които трябва да оползотворите ползотворно (ауу какво словосъчетание, а!). В случая сте шеф (но не най-големият) на увеселителен парк. Има един big boss от типа Доналд Тръмп, дето раздава задачите, гледа умно и мига с едни очи като на калинка. Евентуално може и да ви потупа по рамото щом изпълните някой task; иначе нямате контакти с него. Затова пък има борд (съвет) на директорите, който е с една идея по-надолу във фирменото управление. Всеки директор е различен, със собствен характер и бди за своите си дела в парка (една лелка, например, кански реве все за сигурността и охраната...). Та, ей тези лица ви раздават задачи и препоръки. И понеже сте по-надолу от тях, козирувате, изпълнявате и да гледате да им се харесате. При това тия мазници могат и да ви предизвикват. Например: "Ще държиш всички влакчета поправени над 15% в продължение от 30 дни. Имаш една седмица да се подготвиш. Ако успееш, печелиш златно билетче и парична премия. Може да те повишим. Но не си прави илюзии - пак ще си под нас. А ако не изпълниш пет предизвикателства, ще те изхвърлим. Приятен ден". **Така де**, шефовете винаги са за оплюване, но какво правите вие (нали на вас се пада все пак да оперете пешкира)!? Помните ли, командвате увеселителен парк! Още като отивате на работа, шефът (оня, the biggest boss) вади от бюрото холограма (само не питайте как точно я вади), която представлява полусфера. В нея като едрички парчета торта са подредени трите зони, които управлявате: една обикновена и скучна, зеленичка и хубавичка - Land of Invention; сложната Polar Zone - с бели мечки и много лед; екзотичната Arabian Nights - с пясъци и разни други дивотии. Това зонално разделение обаче не е предимство, тъй като трите отделни парцела действат като три отделни игри. Всяка от тях започвате с $ 50 000 (не са долари, а някаква сим-валута) и като отидете в друга зона не можете да прехвърлите парите си от предишната. Още по-абсурдно е, че дори времето тече различно. От Land of Invention през 2004 г. ви препращат в Polar Zone, където пък е 2000. Нещо гнило има тук... А при прехвърлянето от един парцел в друг ви чака двучасов loading, което направо може да ви откаже. **Стартирате от** зелената зона (тя е основната) и започват да ви се нижат задачите. Първата е да съберете 40 гости в парка си. Дали ще сложите три безплатни проститутки на входа : о) или ще строите влакчета, си е ваш проблем. На Али Баба му трябват 40 души и точка - вие изпълнявате. Няма искам, няма не искам. Всичко е адски праволинейно и не можете да мръднете и на милиметър от това, което ви карат

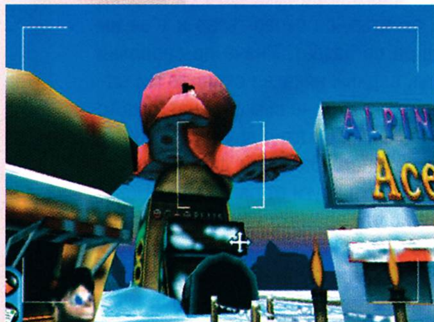




да направите. Не смогнете ли да го свършите, значи сте зацепили хубаво и трябва да се оправяте бог знае как (което силно напомня тъкмо за онези същите забивания в куестите). Нямате избор: хубаво си пресмятайте нещата, правете много save-ове и мислете рационално. Просто трябва да се примирим с тази праволинейност и да сложим първата голяма черна точка за играта. Първата, но не и последната, защото 40-те човека/разбойници далеч не са всичко. **Всеки парцел** е разделен на по-малки секторчета. Те ви се разкриват, щом изпълнявате задачите и угаждате на най-големия шеф. Тези зони обикновено имат някакви особености. Например в една от зелените има езеро, на което трябва да смъкнете нивото. За целта първо се строи научна лаборатория. Наемате двама-трима учени, които да мъдрят решението на проблема. Щом го измислят, с рядко грозна кът-сцена ви го съобщават. Ограждат езерцето с метална ограда и вече знаете какво трябва да се свърши. А то в случая е да наемете двама градинари, да им построите тренировъчен център, да ги обучите както подобава в съответната специалност, да се изкихате солидно с няколко хилядарки и чак тогава да смъкнете нивото. Тези особености на терените обикновено се съчетават с някакви уникални возила и влакчета, които би трябвало да омаят неопитния турист и да му оберат стотинките. Не знам защо, но при мен нещо не се получи и те се оказаха най-упадъчната атракция в парка - все бяха на загуба - или им бяха много страшни, или много скучни на тъпите симчета. Малки грозни капризници. **Една от най-добрите** идеи в играта е провалена по крайно жалък начин. При положение, че играете ролята на физическа личност, заемаща поста Най-Ниско Ниво Шеф, следва да можете и да пощъкате из парка си. Защо, по дяволите, да не походиш като другите гости, да видиш отблизо малко повръщано по паважа и да вдишаш с пълни гърди от димките, пуснати от две джеремета с обърнати шапки и глави като пъпеши!. Не го измислям, могат да се видят подобни неща, както и да се повозите на влакчетата си и да тествате всичко възможно. Обаче всичко е така оклепано, че само адски развинтено въображение и двуцифрен диоптър могат да ви накарат да повярвате в гостуването на парка. Човек просто щапурка по пиксели и гледа пазачи и гости, които са като подвижни табели и от време на време сменят позите си. И всичко е в смешно 3D, което те кара да гледаш с умиление и да цъкаш с език за пропиления потенциал. АМА ЗВЕРСКИ ГРОЗНО и ръбато е! А то да е само това, да го преглътнеш! Сградите са ужасни. Например тоалетната е бъчва с перка отгоре. Тъкмо човек свикне да гледа едни неща и после трябва да се учи на нови. Добре че поне интерфейсът е удобен и бързо се свиква с него. **Псувам, псувам**, но като цяло SIM COASTER е приятна. И вманиачаваща. Доста време отлагах тази статия точно за това: "да бе, ей сега почвам, само ей тук да направя още две въртележки...". Ще си прекарате приятни мигове с нея, ако успеете да я накарате да ви засече видеокартата... Иначе играта е средно трудна. В началото започвате с ваш капитал (никакви чужди мангизи, които после да връ-

щате;)). Лесно завъртите мелницата за пари и хубавичко започват да ви се точат доларчета в джобчето. По-сетне обаче, в другите зони е далеч по-трудно и там ще се поозорите. Постепенно, с увеличаване на изпълнените предизвикателства (общо 30, по 10 за всяка зона) печелите и дял от компанията. **Най-голям** принос към вашия успех има синята мравка. Тя е ваш помощник, нещо като Clippit - онуй грозно криво кламерче с големите очи и тънката талия от MS Office. Мравчицата е женска, съдейки по нахално яркото й червило, а фигурата е рядко непропорционална (главата й е колкото три тоалетни) - две лъскави топки една над друга, с ръчички от тях. Тя маха, вика, тюхка се, преоблича се, изживява се като полицай, турист, счетоводител, мре си да ви поучава и да ви раздава безплатни съвети... и най-странното е, че не се натрапва. Малко досажда с гнусното си гласче и веселия си безгрижен тон - като я видях за първи път, не очаквах да я издържа повече от три минути. Впоследствие обаче разчитах само на нея. Тя дразни, но пък дава пълна информация за състоянието на парка ви: кога чистачите ще стачкуват, какъв е годишният баланс, всички атракции ли са в изправност, дали някой стар негодник не се бъзика с персонала ви. Това са адски важни неща! Винаги трябва да знаеш как са хората и гостите ти, а дори и октопод не би могъл да ги разгледа поотделно. Затова разчитайте на Баба Мравка!!! **Колкото до звука...** Добре де, какъв може да е звукът в подобна игра? Няколко реплики за отделните шефове на компанията, малко ненатрапчива музичка в зависимост от зоната, скърцане от влакчета и крясъци на тълпа. Нищо особено - просто се запълва атмосферата и RAM-а. Спокойно го пропуснете за сметка на някое приятно CD. **Ей, за малко да** забравя да спомена за крайно интересната опция в SIM COASTER. Изстинах пред тъпотията на Bullfrog. Можете да изпращате картички. Да бе, сериозно говоря. Влизате да карате някое возило или се шматкате из парка. Цъкате долу вляво и написвате текст, попълвате E-mail и вашето име, пращате. Изгледът на картичката всъщност е ръбат скрийншот от играта, който заминава по Интернет, като играта сама логва и прави всичко. Да ме прощават авторите на тази хубост, ама тя не води до нищо друго, освен до PC-блокажи, което от своя страна е прекрасна антиреклама за EA и SIM COASTER. Сърбайте си, каквото сте надробили, господа!



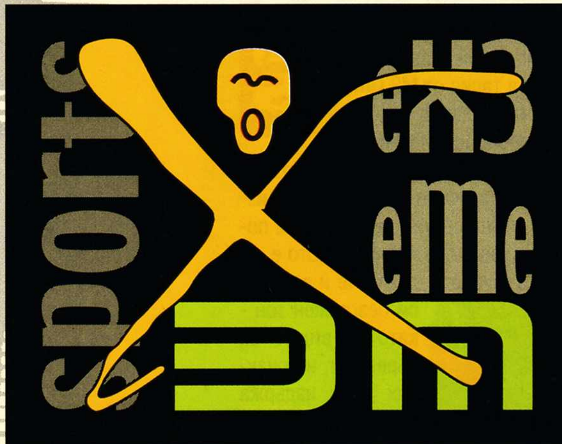


Да, SIM COASTER е посредствена. Но е симулация на бизнес, а за него точно сега е времето да говорим повече. Затова нека сега да направим един компромис. Поиграйте тази игра, ако ви кефят бизнес-симулациите и хилядите клонинги на TYCOON, или ако искате да видите поредната SIM-игра. Другите по-добре да направят друг избор.

Warden

PC Win: '95 / '98
MIN.: P II 233, 415 Mb HDD, 4xCD, SVGA
OPT.: P II 350 , 64 Mb RAM, 3D Acc.
Ускорител 3D: ДА; Мултиплейър: НЕ
Оценка 6/10

От този брой нататък на страниците на списание MG ще намирате и новата ни рубрика за екстремни спортове, за която сме заделили една-две страници. Тъй като целта на Master Games е да се разраства и да достига до възможно най-голяма и разнообразна аудитория, дано да подкрепите начинанието - ще го разберем от вашите писма с отзиви и коментари.



Part I: Увод + интервю

Една кратка разходка из софийските улици, кишави от последния напън на зимата да валне малко снежец, ме отведе до споменатия паметник. Седнах на едно ръбче да позяпам раз-



ни грайндове и флипчета и потърсих жертва. Набелязах един нищо неподозиращ симпатяга, който със завидно умение въртеше дъската и го прикотках до най-близкото кафене (всъщност безбожно скъпа сладкарница). От дума на дума се оказа, че това е "наше момче" и че имаме дори общи познати. След като му светнах за какво става дума, той любезно отговори на няколко въпроса без изобщо да се смути от диктофона. **MG:** Кога и защо започна да караш скейт? **Сашо:** Не много отдавна - 1998! Преди това само се бутах по НДК-то и музея (Земята и Хората) и общо взето нищо не правех. Братовчед ми ме запали. През пролетта ще станат три години, откакто започнах сериозно. **MG:** Сигурно си адски добър. Кой е най-трудният трик, който си правил? **Сашо:** Чак пък "адски"... малко е пресилено. Най-добрият трик ми лепна в средата на декември миналата година - Switch Kick Flip to Tailslide. Не може да се опише чувството, което изпитах тогава. Беше невероятно (и много студено). Бях казал, че няма да се прибера докато не ми лепне. **MG:** Кое е любимото ти място за каране? **Сашо:** След паметника, разбира се, скейтпарка в Щутгарт - Hall Eleven. **MG:** Имал ли си сериозни наранявания с дъската? **Сашо:** Без тях просто не може. Най-сериозното беше точно миналата година по това време. Изкълчих си супер зверски десния глезен и изпотроших доста малки костички на стъпалото. Не се наложиха операции, но не можех да карам 2 месеца. Чупил съм си много неща, от чене до ребра и пръсти, но от скейт - само ръка и крак. **MG:** Имаш ли спонсор? Печелил си някое състезание? **Сашо:** В момента ONBOARD ми прави намаление за скейтове и дрехи. Състезание не съм печелил, но и това ще стане (смее се). Ако знаеш само колко е сдухано по време на състезание! По принцип тях ги печелят все "старите" скейтъри, тези които карат от много повече време. **MG:** Интересно. А кои са ти любимите фирми? **Сашо:** Ами за дрехи това са Shorty's и Circa, за кецове - Osiris, Circa и DC, а за дъски - Girl и Chocolate. **MG:** Някога имал ли си проблеми, защото си скейтър? Нали знаеш, тъпанари под път и над път, някой например да е искал да те бие? **Сашо:** Абе, проблеми винаги се намират! Много хора има, дето си мислят, че като си скейтър, си супер гъзар и т`ва им дава повод да се заядат. Иначе по-сериозни неща... а, да, веднъж някакви скинове ми теглиха два шута, за това че съм смъкнат, ама то беше отдавна. **MG:** С какво друго се занимаваш? **Сашо:** Много баскет и футбол играя, както почти всички други от паметника. Понякога, като е кофти времето или нещо такова, се събираме и правим страшни игри. Карам и сноуборд. Друго мое голямо хоби е фотографията - снимам вече от 4-5 години и това мисля да следвам. **MG:** Какво мислиш за организацията на скейт-състезанията и изобщо за нивото на карането в България? **Сашо:** С всяка изминала година става по-добре. Но все още липсват спонсори. Има хора, които заслужават спонсорство много повече от мен или от някои други, но просто няма кой да ги забележи. **MG:** Твоите аверчета ме подсетиха за училището. Там как вървят нещата? **Сашо:** По-добре не питай! **MG:** С компютри да се



PROFILE

Име: Александър Михайлов
Години: 16
Ръст: 181 см
Очи: зелени
Любим цвят: зелен и син
Музика: HIP-HOP (Brooklyn Style)
Контакти (в случай на полуприпаднали фенки): uin 99535459

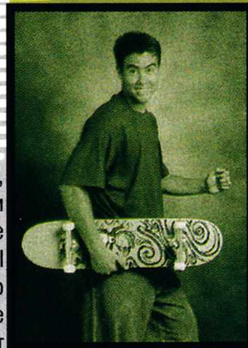


В новата ни рубрика в MG обаче няма да анализираме софийските скейтъри или който и да е "екстремист", нито ще умуваме върху същността на "крайните" спортове, макар че току-що го направихме. Просто ще ви предлагаме интервюта, ще представяме екипировка, ще ходим по състезания "директно от мястото на събитието", ще пускаме яки снимки и текстове за родни и чужди rider-и, сайт-рецензии по въпроса, т.е. най-интересното за екстремните спортове. Я, сега обаче все пак да се върнем на темата около паметника на Съветската армия в София, тъй като стартираме със скейтборда. Тази година няма сняг, няма сноуборд. Карьците като мен (богатите, драги ми господинчо, богатите! - Бел. ред.) са купили екипировка за маса пари и вечер си лягат със свещичка и молебен за сняг на другата сутрин. Както и да е, сноубордът е аут. А като няма сняг, скейтърите се кефят. Гепват дъските и нападат тръбите. Направо им завиждаш! Пичовете хукват към най-близката рампа и що-годе равна площадка по-голяма от 2x2 метра и се радват на живота.

занимаваш? **Сашо:** Естествено! Напоследък обаче нямам много време и за тях. **MG:** А какви игри играеш? **Сашо:** По принцип не играя, но все пак две игри никога няма да ми писнат - Diablo 2 и Tony Hawk's Pro Skater. **MG:** Благодаря ти за интервюто, пожелавам ти всичко най-хубаво. **Просто чудо и приказ.** Момчето се оказа много свястно; за повече информация може-те да му погледнете профайла или някоя от снимките. Пък и като за интервю не беше зле; спестих му въпроси от рода на "какво е скейтборд и има ли той почва у нас". Само пропуснах да го питам дали слуша нео метъл, ама май се сещам за отговора. Както и да е, хайде сега да продължим и с други неща пак по същата тема...

Как мислите - защо хората се занимават с екстремни спортове? Дали заради повишения адреналин или просто им харесва да рискуват? Защо някой иска да скача от Аспаруховия мост, вързан за оръфано ластично въже, че и пари да дава отгоре за това? Или пък да се катери като паяк по скалите? Или да прескача човек в цял ръст с дъска за гладене? Странна работа, но и обяснима. Екстремните спортове предлагат страхотни предизвикателства, а чувството, че рискуваш да си нацепиш дамаджаната на паважа, е неповторимо. Някои наричат хората, които ги практикуват, "шашави", "шантави", "луди глави", както и с всякакви други подобни бабешки определения с привкус на потенциален рак на жлъчката. Старци и бабета, чичковци и лелки цъкат многозначително с език: я виж докъде са го докарали днешните млади; ами че то никой не става в автобуса, пък мен ме болят краката от разширените вени; гледай какви са им панталоните, чак задниците им зеят отвънка; направо ненормални са да се пързалят на таквоз чудо и да рушат хубавия паметник на Съветската армия; нямат срам тез деца. Затова пък всеки трезво мислещ човек, независимо на каква възраст е, щом мине край скейтър, няма начин поне вътрешно да не го загледа с удивление и леко завистливо възхищение.





Part 2: Eric Koston & Girl

Той е просто един от многото професионалисти. Само че ми откърти главата, като му видях снимките в Интернет. Ерик кат` пич пързаля трьба на един крак. Както и да е, вижте сами. Човекът сигурно може сам да изплати външния ни дълг, след като от 9 години е про. В момента е на върха; спонсорират го отвсякъде ли не и печели куп състезания. Кара за Girl skateboards, Orion, eS (има два авторски модела кецове за тях, само че доколкото знам бързо се изкъркват), Fourstar clothing co, CCS, Royal и не на последно място - за Casio G-Shock. Не трябва да забравяме и участието му в 4 филма (пак за скейтборд, не са някакви екшъни). **Няма да го повярвате**, но отново се повтаря старата изтъркана история за милото бедно детенце от Харлем/Бронкс, което покорява върховете на музикалните (респективно - скейт) класации. Нещата тук са съвсем леко променени: баща му е американец, а майка му азиатка. Роден е в Банкок, но още докато е бебе родителите му се местят в Калифорния. После, когато Ерик е на 4-5 годинки, майка му и баща му се развеждат, а той още от ранната си възраст се отдава на скейтборда. И успява! **На 11-годишна възраст** получава от брат си една стара дъска с раздрънкани колесари и потегля да се пързаля по алеите. Овладявайки жизненоважната техника да стои прав върху скейта, започнал да прави плахи опити за оли (олито е най-простото възможно скокче, където целта е само да отлепиш от земята). В днешните му интервюта прозира огромно самочувствие, но той май има право да го притежава. Или може би не. Все пак напуска училище заради ниски оценки и отсъствия - заради скейтборда! И какво, лошо ли му е сега? В момента е на 23 години и е от най-известните в бранша. **Един** ден заедно с още двечетири вкиснати момчета, които зарязали своите отбори, решили да основат собствена фирма. И ей тъй, като на шега, направили една от най-добрите фирми за дъски - Girl skateboards. Невероятно качествени дъски с още по-як дизайн. Една от най-готините, които видях, беше: мальк сополанко, застанал на дъска, все едно току-що изкъртена от пода, с колелца изкорубени от фотьойла, а отдолу пише Dick; D-то обаче е задраскано и е поправено с разкривен детски почерк на R:). А емблемата на Гърл е едно момиченце, като лого на дамска тоалетна. Правят всякакви джвъчки - колелца, шапки, друг вид шапки, колани, панталони... И всичките им артикули са страшно стилни. Ако не ми вярвате, пуснете MTV и гледайте водещите. **Ерик**, разбира се, е голяма звезда. Освен че ходи да обира наградите по състезанията, с група другарчета си е направил преуспяваща фирма за скейтборд-артикули; има не знам колко дъски с неговото име, печели здравата и изглежда доста симпатичен. Може би е малко надут, ако се съди по интервютата му - ама ще му го простим де, нали е известен. **Е, това беше** екстремната ни рубрика за днес. Надявам се да ви е харесала. Виждате какво ще представлява, така че спокойно ни изпращайте коментари - ще ги вземем под внимание. Ами това е горе-долу, иначе в бъдеще ще представяме и екипировка, и сайтове. А в следващия брой очаквайте изненадите на Svetlinko, но няма нищо друго да казвам, че да не развалим работата.





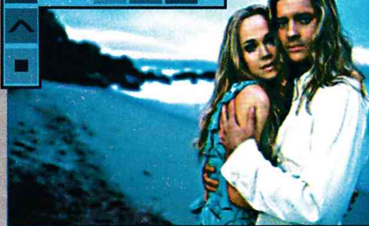






Warden (Иван Котев)





BEDAZZLED

Ако имаш възможност да избираш, какъв би искал да бъдеш на тоя свят? Това май звучи като въпрос, който се задава в края на тъпо, скучно парти, когато времето е доста напреднало... Та какво? Рок-звезда? Или спортист? Или пък Брендън Фрейзър в Bedazzled, който се намира прекалено близо до Елизабет Хърли, облечена в оскъдно и силно прилепнало по тялото облекло... Защо не? **Е, в този филм Фрейзър се вживява в ролята на Елиът Ричардсън, нещастен загубеняк,** техник по поддръжката в някаква безименна софтуерна корпорация (ясно се вижда, че правят PC-продукти, но пък Елиът използва Mac... хммм...). Въпреки отчаяните му опити да стане едно от момчетата, неговите колеги винаги го пренебрегват. И това е напълно разбираемо, защото Елиът е сред типовете, които въобще не се замислят колко са досадни, а вечер, лягайки си, се чудят защо никой не ги харесва. Единственият светъл лъч в неговия живот, ако въобще можем да го наречем така, е неговата колежка Алисън Гарднър (Франсиз О'Конър), която веднъж преди три години е разменила няколко думи за времето с него. От този ден обаче тя изпълва сънищата му всяка нощ.

Веднъж, попадайки на колегите си в местен бар, Елиът най-накрая се осмелява да заговори Алисън за втори път. Опитва се да се прави на печен, но без успех, защото тя просто му обръща гръб и си излиза. Тогава, отчаян, той казва: "Бих дал всичко на света, за да имам това момиче!". За негов късмет този (или по-скоро тази), който може да му "помогне", се намира наблизо. Това е Дяволът (както споменах в началото - самата Елизабет Хърли), който всъщност е дяволски изобретателен агент от подземния свят, натоварен със задачата да вербува нови души за Ада. Тя успява много бързо да накара Елиът да подпише договор, който му дава правото на седем желания в замяна на неговата душа. **И тук, в този момент трябва да започне - поне така се предполага - веселата част.** Елиът си пожелава различни неща: да бъде богат и могъщ (става колумбийски наркобарон, защото забравя да спомене... "и морален"), баскетболна звезда, автор интелектуалец, изключително чувствителен човек, президент на САЩ. Всеки път обаче Дяволът намира начин нещата да не стават в полза на Елиът, откривайки вратички в желанието му (както при накробарона) и ги използва за дяволските си намерения. Всяка ситуация би трябвало да те кара да се смееш, но това рядко се получава. Дори ако не възразяваш срещу малко нахалните гей-сцени или пък онази с гениталиите на Елиът - дори при тях смехът е малко пресилен. **Всъщност този филм е римейк на едноименната комедия от 1967,** но трудно може да се определи като типична комедия, просто защото не е забавен и смешен. В подобна фарс-комедия нещата се въртят около две основни правила: първо, да направиш главния герой симпатичен и второ - да накараш публиката да се смее през цялото време. Bedazzled (римейк на филм, който никой не би си помислил, че заслужава да бъде направен отново) се справя добре с първото основно правило, но определено се провали с второто. Той просто не е смешен, а моментите, в които все пак се смеете, са отдалечени на светлинни години един от друг. **Лари Гелбърт,**



За какво става дума в този филм?

Радвайте се, фенове на Елизабет Хърли! Тя играе ролята на сатаната и щом горите от желание да й продадете душата си - моля, заповядайте!





Питър Толан и режисьорът Харолд Реймис са преработили сценария на "Легенда за Фауст" от Питър Кук и Дъдли Муур от 1967, но не са го сторили съвсем успешно. Реймис е правил филми - като започнем от "Animal House" и "Caddyshack" и стигнем до "Ghostbusters" и "Analyze", но за съжаление "Bedazzled" не се доближава до тях. **Фрейзър се справя прилично с ролята си и успява да направи героя си симпатичен,** обаче не може да превърне един слаб сценарий по-смешен и по-добър. Това не е и по силите на Елизабет Хърли, въпреки че непрекъснато си сменя дрехите и успява да бъде дотолкова противна, че дори преиграва, което пък изобщо не е смешно. О'Конър на свой ред просто няма възможност да се изяви, защото ролята й е такава. Между другото, направо любопитно е как нашият загубеняк не се сеща да си пожелае да види Елизабет гола - определено си заслужава да жертва едно желание! **Това би трябвало да е филм, при който публиката си седи кротко,** изпълнена с готовност и желание да се смее до припадък, но този късмет я отминава. Авторите са се опитали да направят от всяко желание малка отделна комедия, решавайки, че така нещата ще вървят от само себе си. Да, ама резултатът е някакви разтеглени шеги и съвсем малко интересни неща, които да ви задържат вниманието. И колкото повече се придвижвате напред във филма, толкова повече неуспешният фарс се превръща в сантиментално морализаторство. А това, откровено казано, се понася още по-трудно, отколкото калпавите шеги. Подобна сантименталност въобще не се връзва с глупавостта преди това. С две думи: Bedazzled е филм, който хората гледат, просто защото го има, или защото харесват Брендън Фрейзър, или пък Хърли. Не чак толкова основателни причини, които обикновено те карат да си губиш времето за нещо, което не си струва.

Voodoo Man

ИГРИТЕ &









THE 6TH DAY



ФИЛМИТЕ

Един филм за клонинга на Арнолд, филм-клонинг на други клонирани филми







Как ви звучи, а? Всъщност какво може да бъде по-добро от един Арнолд? Ами два Арнолда на цената на един. Това ще получите от The 6th Day, екшън с Арнолд Шварценегер, в който виждаме един малко бавничък Арнолд и един малко объркан Арнолд. **В най-добрия случай това си е второкласен епизод от The Outer Limits. Всъщност,** ако си падате по Total Recall, можете да гледате, а може и да не гледате този филм - той е на същата тематика. Или, както ви питат от рекламата: "Ако не можете да се доверите на собствената си памет, тогава на кого ще се доверите?". Можете ли да се доверите на клонинг на Total Recall? Може би да.

А може би не... **Това е изключително хай-тек филм, чието действие се развива в недалечното бъдеще,** когато клонирането на хора вече е възможно, но забранено от закона. Адам Гибсън (Арнолд) е все същият традиционен работар. Той е хеликоптерен пилот, има малък чартърен бизнес, а в гаража си държи стар Кадилак. Освен това никак не обича клонирането на животни - популярна практика по това време, макар че се съгласява, само и само да има мир в къщи, да клонират кученцето на неговата дъщеря, което се е разболяло. Още по-малко харесва клонирането на







хора и въобще не припада от възторг, когато прибирайки се в къщи един ден открива, че вече си е в къщи!!! Или поне неговият клонинг е там. На всичкото отгоре пристигат типове, които искат да го убият. Те се връщат, дори и когато ги е убил. Какво става всъщност? Историята изглежда толкова по-безсмислена, колкото повече мислиш за нея. Става въпрос за заговор за клониране на хора, част от много по-голяма конспирация. **Главният конспиратор в този заговор е Майкъл Дрькър (Тони Голдуин),** един от най-богатите мъже в света. Той е собственик на Replacement Technologies, компанията, която е стартирала технологията Re-Pet за клониране на животни и на човешки органи за трансплантация - само отделни органи, защото е забранено да се клонират цели индивиди. Поради случаен инцидент Арнолд е клониран и сега един от двамата Арнолдовци трябва да бъде унищожен, за да не открие света за този вдъхновен от Библията 6-ти ден. Едно-дименсионният Дрькър, който Голдуин играе досущ като един малко по-добре облечен Бил Гейтс, възнамерява да унищожи Адам чрез своите помощници Маршал (Майкъл Руукър), Талиа (Сара Уинтър), Уайли (Родни Роулънд) и Винсънт (Тери Кроус, T-Money от сериала Battle Dome). Този страхотен квартет непрекъснато преследва Адам - ако един от тях бъде убит, той незабавно бива клониран в рамките на три часа. **За съжаление, никой от тези помощници не успява да блесне.** Това е просто филм за Арнолд. Руукър е бледа сянка на своите страховити Replacement Killers. Сара Уинтър притежава малко от потенциала на Кари-Ан Мос при ритниците, но все пак си е просто кукла барби, на която дори не можеш да смениш цвета на косата. Единственият герой, който прави малко по-добро впечатление, е хипохондричният Уайли, изпълняван от Стивън Дорф. Той е убит на два пъти от Арнолд и се оплаква от остатъчни болки дори и при следващото си прераждане. Майкъл Рапапорт, в ролята на Ханк, приятел и служител на Адам, пристрастен към кибер-порното, просто трябва да се върне към корените си и да се опита да изиграе нещо по-предизвикателно. Дори и Робърт Дювал сякаш се е поддал на манталитета: "продай душата си на студиото". Той се изявява в ролята на учен; именно той е изобретателят на клонинг-технологията, търсещ начин да се справи с проблема за здравето на жена си. **Този филм успешно би могъл да завърши в края на първия половин час.** Арни много добре си знае имиджа в Холивуд и се опитва да го използва в своя полза, но... Е, все пак добрият стар Арни няма да ви разочарова като екшън-герой - той бяга, докато остане без дъх, скача като супермен, изхвърча от коли, гмурка се под вода и гледа безстрашно и немигащо в камерата... Дори и прочутата фраза "пак ще се върна" може да докара до екстаз феновете му. **Режисьорът Роджър Спотисууд (Tomorrow Never Dies) се е постарал да направи добър екшън,** въпреки че този екшън не надвишава с нищо днешните стандарти за подобен филм. За град от това недалечно бъдеще доста удачно е подбран Ванкувър, Канада. Неговата интересна модерна архитектура, близостта на море и планина и фактът, че не е много познат и популярен, го правят отличен филмов терен. Но това не е достатъчно, за да прикрие недостатъците на слабия сюжет, което си е доста голям проблем. На всичкото отгоре режисьорът и екипът му са допуснали малки грешки и недоглеждания в продукцията, които говорят за понижен производствен контрол. В една сцена някъде в началото на филма например Ханк шофира, а в далечината се вижда арка. Когато се доближават до нея, вместо да преминат покрай нея, тя изведнъж пак се вижда в далечината. Или Ханк шофира в кръг, или филмовият екип е бил на обяд... Друг пример: в края на филма Дрькър обяснява на Гибсън как може да познае дали е клонинг или не: "Погледни под лявото си око" - а камерата показва какво е под дясното око. Дреболийка... **Темата за клонингите не е никак нова (Alien: Resurrection, StepfordWives, Multiplicity, Blade Runner),** така че ако трябва да се добавя нещо към ужасите около клонирането, то поне нека да е нещо оригинално. **The 6th Day повдига интересни въпроси относно неизбежната смъртност на хората чрез някои силни сцени,** но за съжаление темата не е разработена нито достатъчно задълбочено, нито достатъчно възпламеняващо. Това е жалко, защото няколко Арнолдовци и малко повече внимание към сюжета и сценария биха могли да пратят филма в категорията на победителите.

Voodoo Man

Продължение от 29 бр.

James Mission 1

[Заглавие на мисията:] Quorog [Цел:] Откриване на селището Quorog [Атрибути на мисията:] +2 за James, +1 за Persephone, -1 за Charnel, -1 за Pyro, -1 за Stratos **[Нови единици:]** Trogg, earthfling, gargoyle **[Нови магии:]** Rock (офанзивно оръжие, което прицелва абсолютно автоматично и експлодира срещу всичко по пътя си - включително и собствени единици и сгради). В началото построяваш manalith на близкия фонтан. Използвай двама души за manahoar-и и ги строй да те пазят във фаланга. Мръдни наляво и ще стигнеш до фонтан със светилище в чест на James, построй там manalith. Завий надясно и пристигаш в Quorog. Двама фермери ще ти се оплачат от нападнали ги дракони. Междинна цел - открий всички оцелели фермери. За целта се отправи на север от селището и в кът-сцената ще видиш леговищата на драконите в пещерите. Във всяко от тях има по едно-две дракончета, които ще те атакуват, ако приближиш прекалено. Ако унищожиш пещерите без да изтребиш (много) от тях, в края на нивото ще има бонусче от Persephone. Примерно 5 гаргойлчета разполагат с достатъчно мана да сринат пещера без да се налага тя да им се регенерира; а за да убиеш дракона, който евентуално може да дойде от северния край на нивото, използвай earthflings.



James Mission 2

[Заглавие:] Solis, site of an ancient dragon burial ground [Цел:] Да покориш Sirocco или да оскверниш олтара на Ragman [Атрибути на мисията:] +2 за James, +1 за Persephone, -1 за Charnel, -1 за Pyro, -1 за Stratos **[Нови единици:]** Basilisk **[Нови магии:]** Skin of stone (ефективна магия от нисък клас, струва малко мана, няма нужда от прицелване, защитава те добре и е просто задължително да знаеш shortcut-а от клавиатурата за нея) На югоизток от твоя олтар, зад хребета, се крият руините на селце. Иди там и претрепи виновниците за разрухата му, прибери душите им и отпраши на север към manalith-а, с чиито пазачи ще се справиш благодарение на новите души. Северозападно от олтара ти се намира тесен провлак между полуострова и континента, минаваш по него и стигаш до три manalith-а. Щом атакуваш единия, Ragman ще ти отговори подобаващо. Веднага щом завоюваш фонтан мана, подреди един или двама пазачи до него. За да намериш Sirocco, пообиколи малко из картата и после я примами да се доближи до manalith, охраняван от далекобойни единици. Още по-добра идея е да оскверниш олтара на Ragman, защото Sirocco ще се присъедини на твоя страна като подарък от Persephone. Докато трупаш точки в атрибутите на мисията на нейна страна и нейният дракон ще се бие редом с теб. Найценната му екстра е заклинанието breath of life, което връща към живот падналите в боя единици и така ти пести запасите от мана.



James Mission 3

[Заглавие:] Telluria, a secluded woodland on the outskirts of Elysium [Цел:] Разпит на Jadugarr [Атрибути на мисията:] +2 за James, -2 за Charnel, -1 за всички останали **[Нови единици:]** Taurock **[Нови заклинания:]** Soul mole (служи за възвръщане на собствените сини души на войници, паднали твърде навътре във вражеската територия без да е необходимо да се навирате и вие там между шамарите; нищо не може да убие soul mole, но всеки чужд магьосник е в състояние да го прихване и прибере душата, която той носи). Изкатери се по хълма на североизток и се огледай. Долу в долината те очаква Jadugarr. Иди при него и в кът-сцената той ще помоли за помощ в борбата срещу Seerix. **Междинна цел** - оскверняване на олтара на Seerix. На изток има фонтан мана, построй си там shrine; после дай на север, покачи се нагоре и си подсигури manalith-а там. От близкия хълм ще може да видиш долу олтара на Seerix. За да я победиш, найлесно е преди това да превземеш нейните manalith-и по картата преди да се юрваш към олтара. Новата ти единица taurock е идеална за целта. Веднага щом превземеш структурата, поставяш един двама пазачи; ако Seerix атакува олтара ти, телепортираш се бързо да го защитиш.



James Mission 4

[Заглавие:] Karn, a border fortress, protecting the residents of the Glebe [Цел:] Да победиш Ragman [Атрибути на мисията:] +2 за James, -2 за Pyro, -2 за Charnel, -1 за Persephone, -1 за Stratos. **[Нови единици:]** Flummox. **[Нови магии:]** Erupt (много добър начин да объркаш и събориш по гръб големи групи противници, особено удачно при атака на добре защитаван вражески manalith). Мини покрай втория фонтан мана пред теб и ще видиш поредната кът-сцена. Marduk е тук, а скоро ще се появи и Sorcha. **Междинна цел** - да изгониш Sorcha. Изправен срещу двама сериозни магьосника, задачата ти се усложнява, така че винаги оставяй по едно-две същества да ти пазят manalith-ите. Тръгваш на ляво и скоро виждаш нещо, приличащо на пулсираща гъба - пази се от тези неща, защото са билки, разпространяващи чума. **Междинна цел** (незадължителна) - унищожи тези билки. Ragman няма олтар и щом умре веднъж, повече няма да се появи в този свят. Ако те нападне, концентрирай се върху него. После душите на неговите единици лесно ще бъдат твои. Олтарът на Sorcha е на другия край на картата. Ако те затруднява да го превземеш направо, потърси допълнителните manalith-и на Charnel наоколо и ги завземи. Това ще направи магьосницата къде-къде по-уязвима. Ако унищожиш всички билки (общо четири), ще има малка наградка.

James Mission 5

[Заглавие:] Cindercrag, home of Pyro's research and development mission. [Цел:] Да унищожиш пиродравличното динамо на Pyro. [Атрибути на мисията:] +2 или -2 за James, -2 или +2 за Pyro, -1 за Charnel, -1 за Persephone, -1 за Stratos. **[Нови единици:]** Icarus. **[Нови магии:]** Halo of earth (ефективно, само ако врагът е в непосредствена бли-



зост, може да го направиш преди да влезеш в битка, като наближиш противника камъните ще му се изсипят на главата, но трябва да внимаваш да няма собствени единици между теб и целта, защото ще пострадат).** Построй manalith на фонтана до олтара си и се приготви да го защитаваш - поне с три-четири единици. Междувременно привикай още бойци и остави Buta да те атакува, докато не прибереш повечето души на неговите единици. След като си направиш армия, остави някаква защита и претърси картата за незащитени или слабо пазени manalith-и. Когато падне и последния manalith на Buta - този до олтара му, можеш да нападаш и да изгониш и самия Buta. Тогава Pyro ще ти предложи да минеш на негова страна. Ако приемеш, James ще те атакува и атрибутите на мисията ще се обърнат наопаки Ако не приемеш, Pyro ще те заплаши с динамото. Ако се забавиш повече от пет минути, заплахата ще се превърне в реални действия, така че побързай. За да ти е по-лесно сега, още преди да изгониш Buta, строй армията си в близост до динамото.

James Mission 6

[Заглавие:] Helios, the capital of Pyroborea and primary weapon testing grounds for Pyro. [Цел 1:] Победи Buta. [Цел 2:] Победи Sorcha. [Атрибути на мисията:] +2 за James, -1 за Charnel, -1 за Persephone, -1 за Pyro, -1 за Stratos. [Нови единици:] Boulderdash. [Нови магии:] Wall of spikes (удобна за забавяне и нараняване на големи връхлитащи маси от противници). До олтара ти има четири фонтана, подсигури си ги преди да тръгваш срещу Sorcha. Петият източник на мана е покрит с чужд manalith, но е в обсега на три magnafryer-а. Изпрати няколко яки единици да го разрушат и ги изтегли веднага щом падне; пусни си заклинанието, което те прави временно неуязвим и бързо иди да построиш собствен manalith. Когато си готов, се пази от magnafryer-ите и се приготви да ги атакуваш. Те не могат да стрелят по-близки цели, но всеки един може да защитава някой друг. Този, който е най-далеч от олтара ти, не е в състояние да пази най-близкия, така че започни от него и съседа му. Направи си няколко здрави единици за меле, пусни им ускоряващото скоростта заклинание и ги лекувай колкото можеш. В този напечен момент може да се намеси и Buta, така че се приготви да си пускаш "неуязвимата" магия и да ходиш да си прибираш бързичко душите. След като паднат всичките fryer-и, окупирай де що има източници на мана по картата без двата най-близки до олтара на Buta. Така той ще се юрне да те напада и ще можеш да попълниш запасите от души. Обърни внимание, че близо до единия от тях има малка канара, зад която можеш да се скриеш и да му пускаш отслабващи заклинания. След като завземеш и този manalith, последният няма да е проблем. Приключваш накрая с олтара и с мисията.

James Mission 7

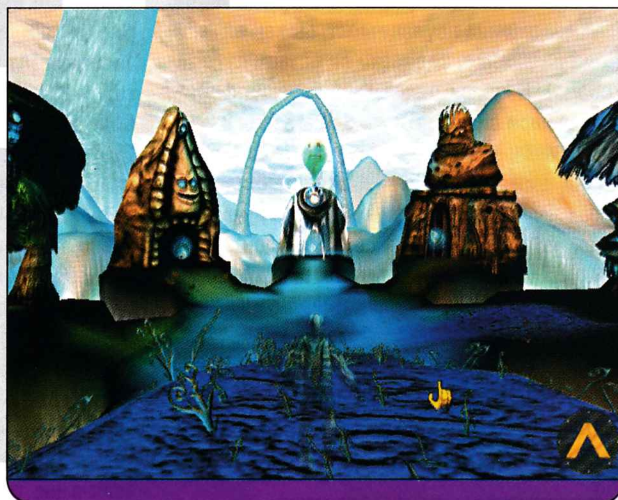
[Заглавие:] Crossroads of Abaddon. [Цел:] Спаси Mithras от Seerix. [Атрибути на мисията:] няма. [Нови единици:] Jabberocky. [Нови магии:] Bombardment (страхотна далекобойна магия, минава малко време преди канарите да се стоварят върху главите на врага; можеш спокойно да го правиш извън обсега им и после да се любуваш на гледката; перфектен начин да намалиш защитата на строго пазени manalith-и). Seerix атакува почти веднага след като си построиш manalith на близкия фонтан. Единственият друг близък източник на мана се пада на север в обратна посока на тази, от която идва Seerix. Щом ти остане свободна секунда, подсигури си го с manalith. Веднъж като намалеят силите на Seerix, тръгни на юг и в долината ще намериш manalith и малко души. За да намериш Mithras, поеми на север и се ориентирай по светлинния лъч от небето. Като стигнеш горе на хълма, ще го видиш долу вляво; вдясно се намират manalith-ите и олтара на Seerix. Може да приключиш нивото, справяйки се със Seerix или просто завеждайки Mithras при собствения олтар. Първото е голяма разправия, за която няма никакъв бонус, така че не си струва.

James Mission 8

[Заглавие:] Dys, the capital of Stygia, a place of death. [Цел 1:] Победи Acheron. [Цел 2:] Победи Abraxus. [Атрибути на мисията:] няма. [Нови единици:] няма. [Нови магии:] Bovine intervention (няма по-лошо нещо за противника от това да му се изсипе отгоре крава от ясно небе, тъй като го "размазва" на място), bore (нещо като пропадане в дън земя на врага, за съжаление и душите също изчезват безвъзвратно от картата; внимание защото и собствените единици може да заминат в дупката). В кът-сцената в началото на нивото Abraxus убива гаргойлче и ти се представя. Прибери синята душа и построй manalith, на когото веднага прикачи защита. Тръгни през хребета на изток, наблизо има три свободни фонтана мана, които можеш да окупираш, стига да не ти нападнат олтара; ако се случи - телепортирай се да го защитаваш. През цялата мисия трябва да гониш да събираш и вражески души, защото запасите ти са критично малки. Олтарът на Abraxus е по-близо, така че започни от него. После срини всички manalith-и на Acheron и оскверни и неговия олтар.

James Mission 9

[Заглавие:] Agothera, the capital of the Glebe, past bastion for the forces of James. [Цел 1:] Победи Abraxus. [Цел 2:] Победи Hachimen. [Атрибути на мисията:] няма. [Нови единици:] Rhinok. [Нови магии:] няма. Приятелски настроен магьосник на име Grakkus ще ти помага през тази мисия. Можеш да го оставиш да защитава двата олтара (неговият е наблизо) или да го пратиш да се сражава напред. Втората алтернатива май е по-успешна - може да ти нападнат олтарите, но никак няма да е трудно да се телепортираш обратно при тях, още повече, че падналите души покрай олтарите много по-лесно се възвръщат. Пък и така той ще привлече вниманието върху себе си, докато ти отскочиш до долината и си направиш manalith-и върху двата фонтана там. В кът-сцената се появява Jadugarr и имаш междинна цел - убий го. Jadugarr няма олтар, така че опукаш ли го веднъж повече няма да ти се пречка. Щом веднъж построиш manalith в долината и тримата магьосници ще хукнат натам, така че се окопай добре. Новичкият rhinok например върши добра работа като пазач. На юг от основната долина в друга, по-малка, се спотайва първата ти цел - вражески manalith. След това се придвижваш към вражеските олтари, намиращи се на северозапад спрямо manalith-а ти в голямата долина. Оскверняваш ги и мисията свършва. Възможно е и Grakkus да направи това - особено, ако му прикриваш гърба, тъй като е доста компетентен, освен това и е изключително бърз в събирането на души, което всъщност може да се превърне в твой проблем. Успокоително е да знаеш, че винаги можеш да превземеш някой негов manalith и душите на пазачите му.





Persephone Mission 1

[Заглавие:] Pellanon. [Цел:] Поне един peasant да оцелее. [Атрибути на мисията:] +2 за Persephone, +1 за Charnel (опционално), -1 за James, -1 за Pyro, -1 за Stratos. [Нови единици:] Druid, ranger, shrike. [Нови заклинания:] Wrath (офанзивно заклинание, което избухва във всичко между магьосника и целта). Построй manalith на близкия фонтан мана, извикай си два manahoara и ги строй във фаланга. Слез долу в долината при следващия фонтан и един гном ще се присъедини към теб, нападни скакалците, построй manalith и събери близките души с помощта на твоите sacdoctor-и. В близкото село има селяни (peasants), които биват потискани от scythes. Спаси ги и превърни душите на враговете. Построй още един manalith на фонтана там и тръгни по пътя на север. Още няколко гномчета ще тръгнат с теб. В най-североизточния край на следващото разрушено жилище ще срещнеш Thestor и компания до вятърната мелница. Победи му антуража и битката е твоя. Ако убиеш Thestor, Charnel ще те възнагради; от друга страна убиеш ли го, той няма как да ти помага в по-нататъшните мисии на Persephone.

Persephone Mission 2

[Заглавие:] Surtur's keep, the ancient fortress of Surtur's keep, stands ever vigilant against the foes of Empyrea. [Цел 1:] Lord Surtur трябва да оцелее. [Цел 2:] Ескортирай Lord Surtur до прохода. [Атрибути на мисията:] +2 за Persephone, +1 за Stratos (опционално), -1 за Charnel, -1 за James, -1 за Pyro. [Нови единици:] Scarab. [Нови магии:] Ethereal form (временна неуязвимост, макар и маната да намалява, здравето си остава като заковано). Направи manalith на близкия фонтан и си събери силите. Отвъд хълма Seerix измъчва селянин; щом те види, тя ще избяга. **Междинна цел** - намери и оскверни олтара на Seerix. Преди да събереш червените души наоколо, построй manalith на близкия фонтан. Качиш ли се на хълма за душите, няколко от лежащите наоколо уж умрели същества ще скокнат и ще те нападнат. Убий ги, бързо обери душите и си извикай четири manahoar-a. Seerix ще те нападне отново, прицели я с Lord Surtur и атакувай с единиците за меле и изобщо каквото имаш на разположение. В кратките паузи събирай души, докато си направиш армия. Тя ще се опита да ти се промъкне в гръб и да нападне олтара и manalith-ите ти, така че си остави пазачи там. Нейният олтар е отвъд следващите manalith-и, не е задължително да ги превземаш. Ако успееш да оскверниш олтара й в рамките на първите десет минути, Stratos ще ти даде награда.

Persephone Mission 3

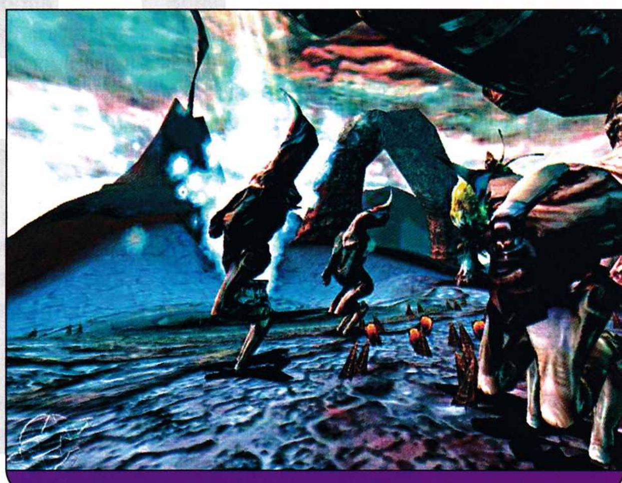
[Заглавие:] Magmar. [Цел:] Победи посланик Buta. [Атрибути на мисията:] +2 за Persephone, -2 за Pyro, -1 за Charnel, -1 за James, -1 за Stratos. [Нови единици:] Troll. [Нови магии:] Grasping vines (съвсем не универсално средство за впримчване на врага, магьосниците могат да се защитят от него с щит, а и някои създания притежават имунитет срещу него). Още в самото начало Persephone ти предлага услугите на друг неин магьосник - Shakti. Ако приемеш, Shakti ще ти помага при доближаването до най-близкия manalith на Buta. Ако не приемеш, тя ще има да ти дава услуга. Ако използваш Shakti, Buta ще се панира и ще поиска помощ от Pyro, който ще му прати два феникса. Първият manalith е пазен от firefist-и - единици, които нямат атака по въздух, така че просто си направи няколко хвъркатички и ги "изнеси". Построй си твой manalith на фонтана и си строй единиците така, че да са извън обсега на следващия manalith на север, който е собственост на Buta. Той ще тръгне да те атакува още щом се появиш в полезрението му; ако побързаш обаче, ще имаш малко време за бърза разходка в тръс до хълма на североизток за някоя и друга синя душа. Buta е много досаден противник - всеки път, когато го победиш, той си прегрупира силите и пак се връща. Веднага щом можеш, разбий му най-близкия manalith и построй твой; остави му и охрана. Когато събереш достатъчно души, събери си всичките налични сили и тръгни нагоре по хълма да го пердашиш. Оскверниш ли олтара му, нивото свършва.

Persephone Mission 4

[Заглавие:] Urghaz, the wild and rough homeland of the trolls. [Цел:] Намери и се изправи срещу Jadugarr. [Атрибути на мисията:] +2 за Persephone, -1 за Charnel, -1 за James, -1 за Pyro, -1 за Stratos. [Нови единици:] Gnome. [Нови магии:] Rainbow. Ако надникнеш отвъд хълма, ще видиш Jadugarr в компанията на двама пазачи; обаче преди да тръгнеш да се разправяш с него си построй manalith на фонтана отпред. После заобиколи лагера му от североизток и се отправи към далечния фонтан. Четири storm giant-а ще те нападнат; достатъчно е само да знаеш, че защитата им срещу въздушни единици е трагична. Прибери душите им и си направи manalith. Persephone се нерви, ако убиваш наред, така че остави малката групичка peasants на мира. Върни се обратно на хълма, от който виждаш олтара на Jadugarr и се огледай на северозапад за още един свободен фонтан от мана. Когато си готов и с този manalith, тръгни към manalith-а на Jadugarr, който се намира северно встрани от хълма. Следват кът-сцена и междинна цел: да го победиш. След разговора ви ще наскачат мутанти наоколо - не ги нападай и те ще ти помогнат. С тях вече спокойно можеш да влезеш и през "парадния вход" и да оскверниш олтара.

Persephone Mission 5

[Заглавие:] Golgotha, the forbidden site of the demon gate. [Цел 1:] Унищожи демонската порта. [Цел 2:] Убий Astaroth. [Атрибути на мисията:] +2 за Persephone, -2 за Stratos, -2 за Charnel. [Нови единици:] Gremlin [Нови заклинания:] Rain of frogs (подобно на напастта в Древен Египет и тази тук не различава между свои и чужди, така че внимавай да не забавиш и взривиш и собствените си единици). В началото на мисията магьосницата Abraxus се сражава с магьосника Acheron. Демонът Astaroth пази демонската врата, която се намира на другия край на картата. Като за начало, построй колкото manalith-а можеш и тръгни след армията на Abraxus, която се е отправила към Acheron. Помогни й, но чак след като си подсигуриш фонтаните, иначе ще ти ги вземат под носа. След като веднъж изтласкаш Acheron назад към олтара му, потърси демонската врата. Abraxus ще се закотви при Acheron и олтара му, но докато не разрушиш вратата, той няма да може да бъде победен. Демонската врата се пази от групичка necryl-и и Astaroth. За първите ти трябват издръжливи в меле единици, а за демона - магии като grasping vines или специалните способности на твоя gremlin, докато прибереш душите на necryl-ите. После атакувай самата врата и щом я разрушиш, следва поредната изненадка - Abraxus се обръща срещу теб. Междинна цел: победи Acheron и Abraxus. Ако убиеш Astaroth (става лесно по въздуха), нивото свършва, но може и да го оставиш докато се справиш с Abraxus и Acheron. Ако победиш магьосниците, Perse-



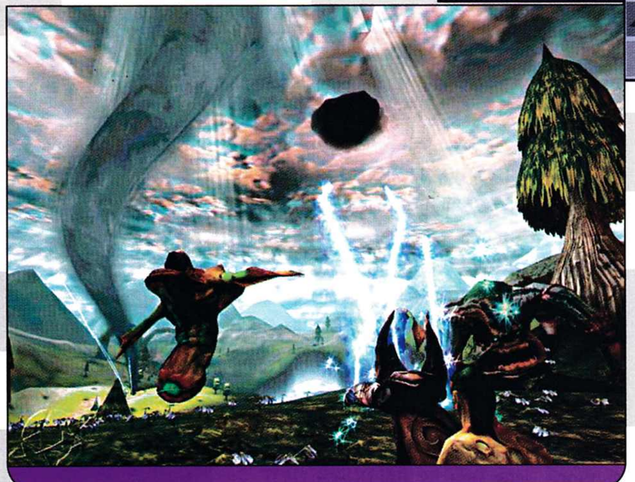
phone ще те награди.

Persephone Mission 6

[Заглавие:] Dys, the capital of Stygia, a place of death. [Цел 1:] Победи Seerix. [Цел 2:] Победи Acheron. [Атрибути на мисията:] +2 за Persephone, -1 за Charnel, -1 за James, -1 за Pyro, -1 за Stratos. [Нови единици:] Mutant. [Нови магии:] Healing aura (най-добре е да се прави върху някоя по-мощна единица, като пускаш останалите да я пазят, а пък тя по този начин ще им пази гърба и ще ги лекува непрекъснато). Seerix и Acheron имат олтари, така че ще трябва да оскверниш и двата; появява се обаче възможност да смениш страната - след като се справиш със Seerix, Charnel ти предлага да минеш на негова страна до края на singleplayer-а. В началото е належаща задължителната процедура с маната; и Seerix и Acheron ще те нападнат във всички случаи. За щастие имаш на твоя страна Toldor, който освен че може да защитава тези около себе си, е и доволно силен и жизнен. Само с негова помощ можеш да убиеш двамата вражески магьосника. Щом събереш повечко души, разруши чуждите manalith-и, построй свои и се разходи до селцето на зомбите в противоположния край на картата. Когато Seerix и Acheron го закъсат за души, започни от олтара на Seerix. Charnel се появява със своето предложение - ако приемеш, нивото свършва. Ако ли пък не, унищожи Seerix и идва ред и на Acheron. Близкият manalith е защитен с abomination-и и styx. Трябва ти най-голямата армия, която можеш да си направиш и която ще бъде пазена от Toldor. Накарай всички останали да го пазят. Самият него го прати да атакува не пазачите, а manalith-а.

Persephone Mission 7

[Заглавие:] Crossroads of Abaddon. [Цел:] Убий трите hellmouth-а. [Атрибути на мисията:] няма. [Нови единици:] Ent. [Нови магии:] Vinewall (стена от лози, която може да се извива върху враг, противникова структура или самата земя). На това ниво има три hellmouth-а, като два са в едно селище, а третият - в друго. Те са разположени на противоположните краища на картата; олтарът на Sorcha е също симетрично разположен спрямо теб и на полуостров подобно на твоя. Погледни от твоя олтар надолу в долината и виждаш фонтан мана, а като го приближиш намираш и селце, окупирано от четири зомби. Направи си manalith и се отърви от тях. Обаче е желателно да побързаш, защото ще ти се наложи да се телепортираш бързо обратно и да си защитаваш олтара от Sorcha. Може би ще ти се наложи да изчакаш няколко вълни на атака, докато събереш някоя и друга от нейните души. Направиш ли си стабилна армия, тръгвай към единичния hellmouth и го нападни по въздуха, като ако е възможно си пази единиците с ent. Щом го довършиш, обери душите наоколо. Ако изгониш Sorcha, ще я премахнеш като заплаха, но това не се изисква в поставените за тази мисия задачи. Справи се с другите два hellmouth-а, които се намират на другия край и нивото свършва. Единственото, което ти трябва да знаеш при борбата с тях е, че стрелят бавно и обикновено по най-близката цел, т.е. ако си пуснеш щит, спокойно можеш да играеш ролята на примамка или пък можеш да построиш manalith наблизо, който да им отклонява вниманието.



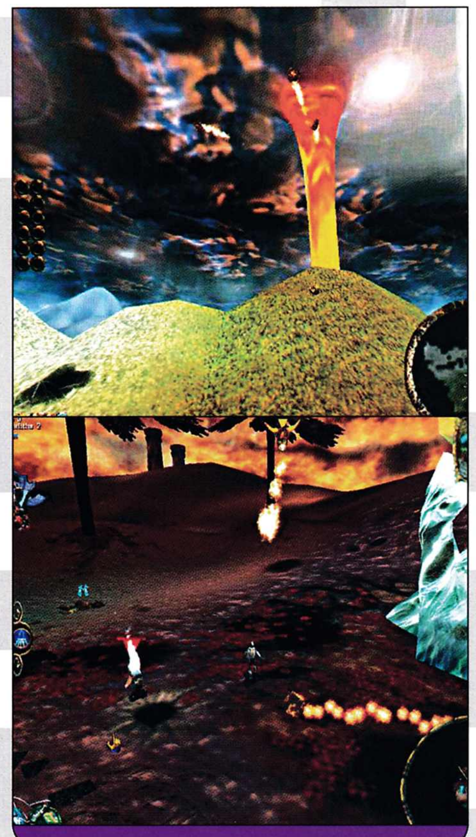
Persephone Mission 8

[Заглавие:] Helios, the capital of Pyroborea and primary weapon testing grounds for Pyro. [Цел 1:] Победи Buta. [Цел 2:] Победи Sorcha [Атрибути на мисията:] няма. [Нови единици:] няма. [Нови магии:] Charm и Meanstalks (с тези две унищожителни в големи тълпи врагове заклинания тази мисия няма да е твърде трудна). При manalith-а отдясно на олтара ти ще трябва да удържиш първите атаки на Sorcha; най-вече с помощта на някое от двете нови заклинания. Отпред има източник на мана, който най-вероятно е вече завзет от Sorcha и ще бъде следващата ти цел. На юг има трети източник, към него се доближи сам, защото ще последва вулканично изригване и ще изгубиш единиците, които евентуално биха те придружавали. Преди да тръгнеш към олтара на магьосницата, завземи два нейни manalith-а (отново с charm или meanstalk) и накрая оскверни и олтара. Пътят към олтара на Buta минава покрай четири magnafryer-а. Ако той ти се нахвърли преди да ги нападнеш, се върни назад до най-близкия си manalith и насъбери души. За да сринеш magnafryer-ите, ти трябват бързи единици - druid, gargoyle, icarus и още по-светкавични реакции да си прибираш душите на загиналите. Преди да му унищожиш олтара, ще се наложи да се справиш и с двата manalith-а отпред.



Persephone Mission 9

[Заглавие:] Thryhring, the capital of Empyrea, homeland of Stratos. [Цел 1:] Победи Abraxus. [Цел 2:] Победи Hachimen. [Атрибути на мисията:] няма. [Нови единици:] Dragon. [Нови магии:] няма. Направи manalith на фонтана до олтара си и му прикачи дракон да го пази. Извикай още един такъв, но не го дръж като пазач, а като посрещач на предстоящата атака на Hachimen и в частност го насочи срещу abomination-ите, които те обстрелват от хълма. Прикривай се зад manalith-а и лекувай двата дракона колкото можеш. Между другото на това ниво други видове единици няма да са ти необходими. Докато драконите те отбраняват, събирай души и погледни зад хребета - в близкото селище от иглута те чака самотна синя душа. Не тръгвай напред докато не "превърнеш" по-голямата част от армията на Hachimen. **Междинна цел:** победи Jadugarr. Покрай другото и Abraxus най-вероятно ще те нападне в скоро време, така че трябва да я притиснеш до олтара ѝ - с дракони и мощни заклинания. Тогава на сцената ще излезе и Jadugarr... Мисията се брои за приключена, когато сринеш и трите вражески олтара.



Като нищо вече може и да ви е писнало да четете и да слушате за BALDUR'S GATE и ICEWIND DALE. Сигурен съм обаче: повечето геймъри са наясно, че игрите от тази серия си заслужават и поне веднъж са изпробвали някоя от тях. Сигурен съм също, че и доста народ набързо се е отказвал заради тоновете менюта, настройки и непонятни съкращения, както и заради многобройните стартове от начало, тъй като героят, който са създали, не става и за чистач в близката кръчма. Щом е така, хайде сега да се светнем по въпроса. Иде реч за BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN (подробна рецензия пуснахме в #26 на MG), но фактически повечето неща важат за всички игри на базата на AD&D. Тоест, който не чатка PLANESCAPE: TORMENT например, също може да почете малко. Това тук не е детайлен solution, водещ ви за ръчичка през играта - да се напише подобно нещо, като се има предвид обема на BG2, би било същинска авантюра. Идеята е да разберете основните принципи и сами да намерите верния път, без много-много да се чудите. Е, излизат наяве и някои тайни в играта, защото и наизуст да знаете правилата, не можете да предвидите какви изненади са приготвили BLACK ISLE...



1. Неразбираемите съкращения

Редно или не, започвам със самото название AD&D - Advanced Dungeons & Dragons. Това е система от писани правила за фентъзи игри и датира от... Бог знае от кога! Във всеки случай става дума за настолна игра със зарове, фрагменти от която доста по-късно се пренесят на компютърния екран. Други основни съкращения в играта са STR (STRength - сила), DEX (DEXterity - сръчност), CON (CONstitution - издръжливост), WIS (WISdom - мъдрост), INT (INTelligence - интелигентност) и CHR (CHArisma - обаяние). От тях зависят характеристиките, които всъщност определят ефективността на героя. Те са THAC0 (To Hit Armour Class 0), Number of Attacks, Weight Allowance, Damage, AC (Armour Class), Hit Points, ST (Saving Throws) и разни Resistance-и и специфични бонуси, но те зависят повече от раса и клас на героя. **THAC0** - от този показател зависи колко често ще удряте противника. Колкото по-нисък е той, толкова по-голям е шансът за успешна атака. Принципът, на който действа, е следният. Хвърля се 20-стенен зар (1D20), от числото се вади AC на противника и ако получената разлика е по-голяма от вашето THAC0, атаката е успешна. Пример: имате THAC0 9, т.е. от 20-стенния зар ви трябва 9 или повече, за да ударите AC 0, но противникът има AC 3. 9-(-3)=9+3=12, което ще рече, че ви трябва число от 12 нагоре, за да ударите конкретно този противник. Хвърляте 17 и тъй като 17>12, атаката е успешна. Неуспешните атаки не причиняват щети. Ако хвърлите 20, винаги уцелвате и респективно 1 винаги се проваля. THAC0 намалява с увеличаване на DEX и качване на левъли. **Number of Attacks - въпреки че битките в BG2 са в реално време, секундите са групирани на ходове (turns), а няколко хода представляват един рунд (round).** Числото тук показва колко пъти ще атакувате за един turn. Колкото повече, толкова по-добре. То се увеличава чрез ползване на по-малко оръжия, качване на левъли и DEX, но най-силно влияние оказва Speed Factor на дадено оръжие. Колкото по-нисък е този фактор, толкова повече атаки. **[Weight Allowance]** - това показва колко тежко можете да носите (в lbs) и зависи правопропорционално от STR. **[Damage]** - показва колко щети нанасяте с удар. Индикацията е малко странна. Ако един меч прави щети 2D4+3, това се чете така: "два четиристенни зара плюс три", където 2 е броя на хвърляните зарове, D е съкращение от dice (зар), 4 е колко стенен е зарът и +3 е допълнителен "чист" damage. Damage-ът ви всъщност е този на оръжието, плюс евентуални бонуси за висок STR. **[AC]** - как действа този показател е обяснено при THAC0. Колкото по-нисък е, толкова по-рядко ще ви удрят. Намалява с увеличаване на DEX. **[Hit Points]** - това са точки кръв. Когато стигнат 0, умирате. Повишават се чрез CON и качване на левъли. **[ST]** - този показател действа като AC, но срещу магии. Има специфични видове ST срещу различните видове вредни ефекти. ST се подобряват с качване на левъли. **Честно казано,** всичкото това си го пише в играта, но кой да чете?! И аз стигнах до тези истини, но не като съм ги прочел, а от личен опит - месеци игра. **До тук с основните правила.** Да видим сега как те се прилагат на практика.



2. Създаване на герой

Расите и класовете в BG2 са много, а чрез възможностите за multi и dual class комбинациите стават безброй. Сами преценете какъв искате да играете. Най-важното е внимателно да разпределите статистиките. Бойците имат нужда от много STR и CON, свещениците от WIS, магьосниците от INT, всички герои е хубаво да имат високо DEX и сносна CHR, защото от нея зависят цените в магазините и реакцията на някои персонажи към вас. Добре е жизненоважни статистики да са на 18 - това е максимумът и той може да се надхвърли само с магия. Тук силно облагодетелствани са тези, които си пазят героите от BG1. Там имаше някои книжки, които перма-



нентно повишаваха показатели. Така аз започнах с паладин със STR 19, DEX 19, CON 19, WIS 16, INT 7, CHR 19. Това си е як бонус за цялата игра, защото в BG2 не само не можете да увеличавате своите показатели, но и на места те постоянно спадат. Внимавайте! Ако някоя от тези характеристики стане 0, дори и уж временно, това означава безвъзвратна смърт на героя. Също така при разпределяне на показателите е добре да reroll-вате няколко пъти, за да получите максимално висок сбор точки за разпределяне. След това ги разпределете като слагате най-много на тези, които ви трябват и напълно пренебрегвате, а дори и взимате от показателите, които не са ви нужни.

3. Създаване на група

Създавате само един герой, а останалите се присъединяват в хода на играта (поне в сингълплеъра). За да имате шанс, трябва групата ви да е добре балансирана. Абсолютно задължителен е един мноооого як боец или двама-трима просто добри бойци. Задължителни са също добър магьосник и добър свещеник. Не е никак лошо да имате и крадец, тъй като освен че разбива ключалки и обезврежда



капани (нещо не чак толкова ценно в BG2), може лесно да спечели наглед невъзможна битка (нещо, което го няма в BG1). Много внимавайте и какъв е уклонът на вашите герои, защото за разлика от BG1, където се стига само до хапливи забележки, сега наистина добри и зли персонажи могат да се сбият или някой да напусне групата, защото не действате според разбиранията му за света.

4. Екипировка

Като във всяко RPG екипировката в BG2 е от първостепенно значение. По време на играта откривате стотици магически предмети, които увеличават или намалят показателите ви. Най-ценени са тези, които влияят на ST, Resistance и AC, както и тези, които увеличават магическите способности на магьосниците. Магическите оръжия в тази игра не са просто добро пожелание, някои гадини могат да бъдат ударени само от магически предмети, а най-големите гадове изискват оръжия от +4 и нагоре. Най-добрите предмети в BG2 идват от важни битки, но за да спечелите тези битки или въобще да стигнете до тях, трябва да купувате стока от магазините.

5. Търговия

Магазините в BG2 предлагат доста уникални предмети, които няма откъде другаде да намерите. Сред тях най-добър е Adventurer's Mart, който ще бъде зареден с нова стока в по-късните етапи на играта. Парите са к ът в началото, но е хубаво да минете по магазините още със започването на играта и да си



набележите неща за пазаруване. Всеки път щом съберете пари за някой предмет, връщайте се и го купувайте. Продавайте всичко ненужно. Charisma и Reputation оказват силно влияние върху цените. Колкото са по-високи тези показатели, толкова по-изгодни са цените.

6. Магии

Магиите в BG2 са сигурно над 100, но истината е, че повечето от тях нямат приложение. Тук липсват spell points, mana или там другите общоприети начини за правене на магии. Учите магии от свитъци, те се записват в книга, от която можете да запомните само определен брой магии от даден клас (този брой расте с качването на левъли). След употреба тези магии се забравят и трябва да спите, за да си ги припомните отново. Магиите са грубо два вида: за магьосници и за свещеници. Тук има една особеност - свещениците могат да са Cleric или Druid. И двата класа са главно лечители, затова в BG1 нямаше съществена разлика между тях, но сега с новия experience cap има достъп до по-силни магии и двата класа силно се разграничават. **Druid-ите са ориентирани главно към битка чрез призоваване на разни същества и превръщане в такива,** а Cleric е повече помощник чрез множество магии, които премахват всякакви вредни ефекти. И с двата класа е задължително да помните много лекуващи магии, за да възстановявате здравето на групата си. Общозадължителна магия е Death Ward, която предпазва от level drain. Други добри магии са Zone of Sweet Air (премахва магии, които тровят въздуха), Protection from Evil, Neutralize Poison, Raise Dead, Protection from Fire, и Bless (временно подобрява ST на всички герои). С друид се ориентирайте към summon магии, като най-добри са Conjure Fire Elemental и Conjure Earth Elemental. Клерькът пък трябва да помни магии, които да премахват вредни ефекти, като Remove Curse, Chaotic Commands (предпазва от посегателство върху съзнанието), Free Action и разбира се, магията, която прави Cleric предпочитан пред Druid - Restoration (премахва всякакви вредни ефекти, включително и level drain). **Магиите на магьосниците са предимно нападателни,** така че Magic Missile, Chromatic Orb, Fireball, Abi Dazim's Horrid Wilting, Delayed Fireball Blast, Cloudkill са много добър начин да сриташ врага. На магьосниците също се разчита за призоваване на гадинки. Spider Spawn и Animate Dead на подходящ левъл май са най-добри в това отношение. НЕ ползвайте Cacofiend, Fiend и Gate. Демоните, които призовават, са адски силни (буквално) и ще атакуват и вас, ако нямате Protection from Evil в действие, а тя е с доста кратък период на действие. Освен това, ако демонът убие нещо, не получавате experience. Не се занимавайте и с магии, които съдържат "Power Word" и "Symbol" в името си. На пръв поглед те изглеждат силни, но имат ограничение за Hit Points на противника, което ги прави безполезни точно когато ви трябват. Колкото и ефикасни да изглеждат магии като Disintegrate, Flesh to Stone, Imprisonment и други такива, които разрушават тялото, не са за препоръчване - заедно с тялото, изчезва и екипировката му и така може да изпуснете доста ценни предмети. Между другото, магьосникът може и да подпомага групата с магии като Haste (удвоява скоростта на всички герои) и Resist Fear. Когато трябва да спасява собствената си кожа, ви стига и Shadow Gate.

7. Битки

Стигнахме и до последната и най-важна част в това упътване. Как да си проп-



равите път през многобройните битки в BG2? Това силно зависи от героя и групата ви. Може да стане така, че просто да не можете да продължите заради некадърен герой или слаба група. Или ако сте се справили добре и сте изпълнили всички странични куести, просто да нямате нужда от помощ и да карате само с главния герой (като в моя случай). Все пак имам няколко по-общи съвета: трупайте всички предмети, които свалят AC на един герой, най-добре боец и после го вкарвайте първи в битка. Така противниците му се нахвърлят, но няма да го удрят, а другите ви герои са свободни да правят каквото поискат. Ако имате проблем с противник, направете Protection from Fire на най-добрия си боец, пуснете го да се бие сам с врага и от разстояние го тормозете с Fireball, Delayed Fireball Blast и Abi Dazim's Horrid Wilting. В BG1 лъковете са просто задължителни, защото точните попадения прекъсват магиите на магьосниците. Сега нещата са поразлични. Лъковете са безполезни, тъй като магии като Contingency, Spell Triger, Sequencer в комбинация с Improved Mantle, Spell Trap, Stoneskin превръщат магьосниците в абсолют-

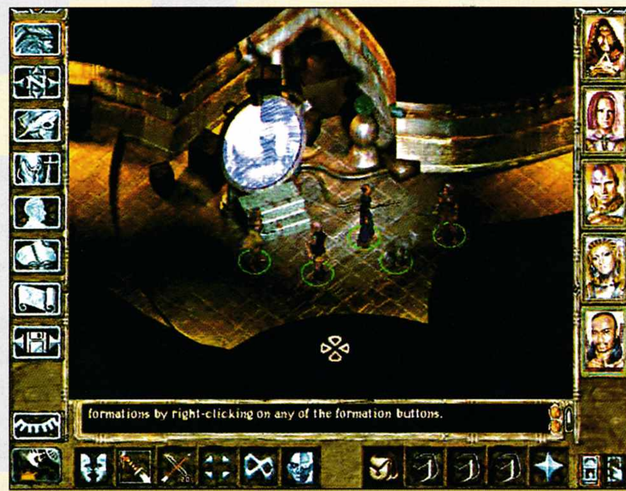


но неуязвими терминатори в момента, в който ги зърнете. Това прави битките с по-мощните от тях много трудни. Най-доброто решение в случая е да имате запомнени няколко магии като Pierce Magic или Breach, с които да неутрализирате тези защити. Подбирайте внимателно в какви оръжия да специализирате. Най-много добри оръжия за една ръка има сред Long Swords, но най-доброто такова оръжие в цялата игра е Hammers. От оръжията за две ръце най си заслужават Halberds. Ами, като че ли това е. Останалото е як кеч. Може би трябва да дам малко съвети за конкретни битки, които ми се видяха наистина трудни. **Бой с Vampire-и.** Вампирите се срещат в играта доста късно, когато вече не представляват опасност сами по себе си, но все пак дразнят с умението си да смъкват левъли. Един техен заблуден удар в началото на битка така може да понижи показателите ви, че да превърне и най-добрия боец в лесна плячка. За да предотвратите това, използвайте Death Ward или Restoration след битката. Самият сюжет изисква на места някои вампири да бъдат убити, но това както се знае не е лесна работа. Щом олупате такъв вампир, той се оттегля в саркофага си; трябва да го намерите и да го довършите с дървен кол. **Бой с Golem-и.** Всъщност истинска заплаха са по-големите Golem-и като Iron Golem и Adamantite Golem. Тези чудовища се удрят само от оръжия от +3 нагоре и освен това са имунизирани срещу магия slashing и piercing damage. Единствената ви алтернатива са Quarter Staffs, Maces, Flails и Hammers, от които не само няма толкова добри оръжия, но и най-често те са в ръцете на магьосници и свещеници, които не са точно най-добрите бойци. Ключът е в размера на Golem-ите. Те се срещат само на закрито и често не могат да преминат през тесни процепи и врати. Там те се заклещват и ако имате достатъчно добри оръжия за две ръце, можете да ги удряте от разстояние без те да могат да ви стигнат. Първият път, когато убих Iron Golem чрез тази тактика, отидох да хапна нещо, но като се върнах, бях непокътнат и Golem-ът умираше. **Бой с Beholder-и.** Е, това си е гадост. Beholder-и срещнате доста преди да сте съвсем готови за тях. Като че ли единственото нещо, което реално помага е магията Spell Immunity. Нагласете я на Necromancy и изкарайте магьосника си напред, така че Beholder-ите да се занимават с него, а вие ги избийте с лъкове от разстояние. Може и да пробвате да направите Haste на най-добрия си боец. С повече късмет той ще се добере до тях за близък бой, където не трябва да имате проблеми. Всъщност подготвени за битка с Beholder-и ще станете като намерите Cloak of Mirroring, което рефлектира всичко, което прави spell damage. Тогава ви стига само да им кажете "дзак" на Beholder-ите и ще изпопадат като мухи. **Бой с Mind Flayer-и.** Противници, които сами по себе си не са опасни, обаче правят Domination на героите ви и ги карат да се бият помежду си. Срещу това братоубийство помага Chaotic Commands или екипировка, която имунизира съзнанието на вашите герои спрямо нежелани посегателства. Друга неприятност е, че с всеки удар Mind Flayer-ите ви точат временно от INT и ако този показател стигне 0, героят ви умира. Тук помагат различни колбички, които повишават INT временно. **Бой с Lich-ове.** Това са категорично най-добрите магьосници в играта. Битката с тях винаги е трудна и включва използване и обезвреждане на безброй защити. В играта обаче има само един Lich, който ви атакува от пръв поглед. При всички останали можете да заложите с крадеца капани около мястото, където Lich-ът се появява. Сложете 10 и преспете нощ-две, ако трябва. В момента, в който той ви атакува, капаните се активират и го убиват на място - по-бързи са дори и от неговите магии. **И един последен съвет за боя.** По някое време в играта изпълнявате куест, в който сглобявате Lich. Той носи най-хубавия пръстен в играта и определено ви се ще да го убиете. Името му е Kangax. Проблемът с него е, че след като умре се превръща в Demi-Lich, който си е чисто и просто най-шибаният противник в играта. Причината: ами моментално започва да пуска Imprisonment след Imprisonment и унищожава цялата ви група точно за 7 секунди, без право на обжалване. Той се появява от трупа на предишния Lich, така че няма как да му се заложат капани. Е, не съвсем, де! Може да се заложат капани малко по-далеч, така че първата форма да не ги активира. Веднага щом се появи втората форма, използвайте Ring of the Ram, за да я изблъскате във втората серия капани. Воала! Ако не разполагате с този пръстен (намира се във Plannar Sphere), пробвайте със Spell Immunity:Abjuration и дръжте магьосника си най-отпред. Чувал съм също, че ако имаш Minsc в групата и използваш неговото Berserk ability, не го ловял Imprisonment-а, но при мен това не проработи - най-вероятно бъг,



отстранен с последния patch. **Ами това е.** Разбира се, има още много да се говори за BG2, особено за битките и магиите, но нека да не ви разваляме цялото удоволствие. Намерете свой най-добър път за преминаване на играта! А! И да не забравя! Запазете героите след превъртане! Ще можете да започнете с тях в NEVERWINTER NIGHTS.

Христо Златарев (The Mask)

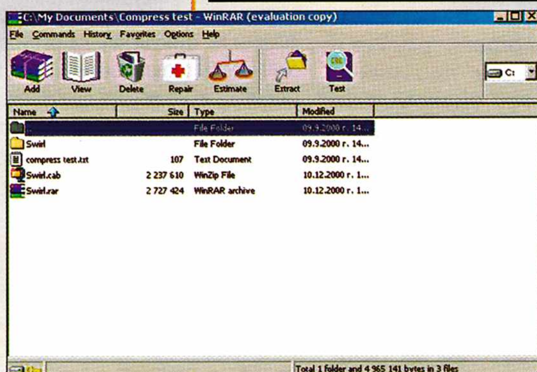


АРХИВАТОРИ

Тези редове нямат за цел да ви обяснят какво са архива-торите. Приемам, че всички сте наясно с тях и че има (може да не съм изчерпателен) две извинителни причини, поради които да не знаете що е то архивираща програма: 1 Ако сте чиновник или книжен плъх, чийто досег с компютрите се изчерпва със счетоводната програма. 2 Живели сте в бункер през последните 15 години. Тук и сега нашата задача е да разгледаме най-използваните и приложими архиватори, техните плюсове и минуси и да видим кой е най-добрият.

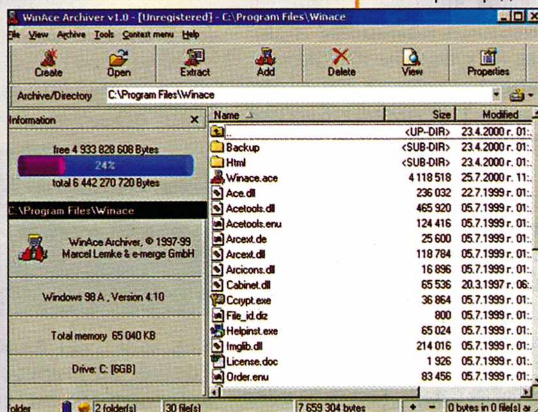
Процесът на компресиране на един файл е изключително индивидуален за всяка ситуация. Стойности като време за изпълнение на задачата, например, зависят от скоростта на машината ви, броят на файловете и зададената от вас степен на "смачкване", която предлагат новите програми. Два обаче са основните фактори, които влияят най-много на крайния архив. **На първо място това са видовете файлове, които искате да компресирате.** Някои специални файлове са си с компресия и не могат да бъдат смалени повече. Например от MP3-ойки трудно ще свалите от 10 килобайта, а от JPG-та съвсем пък нищо няма да направите. Степента им на компресия рядко е повече от 7%. Затова пък разни тлъсти файлове като BMP-та и WAV-ове спокойно могат да се намалят наполовина. **Вторият важен фактор е архивиращата програма.** Различният метод за компресиране в различните програми (респективно - формати) се отразява и на големината на файла-архив. Има десетки различни разширения, които са в забвение: B64, BHX, GZ, HQX, LZH, MIM, TAZ, TGZ, TZ, UU, UUE, XXE, Z. Но с годините модата се мени. Преди 7-8 години доста популярни бяха ARJ, докато сега са ZIP-овете. Това обаче съвсем не значи, че са най-добрите. По-качествени са RAR, после идват CAB, а най-яките са ACE. Така или иначе обаче, в момента зиповете са най-много и са универсални в Интернет. Защо се е получило така? **Напоследък се забелязва унифициране на всички архивиращи формати.**





Програми като PowerArchiver отварят почти всички възможни. Но дали си заслужава? Определено не. На първо място, то може и да може да отваря всичко, но не може да записва с всичко, което отваря. Например гореспоменатата програма записва във ZIP и още някакви умрели, три на брой. За какво ми е такава програма? Според мен най-добрият вариант е на компютъра да има инсталирани и трите водещи програми - WinZip, WinRar, WinAce (нито една от тях не е безплатна). Така пак можете да си отваряте всичко, можете да архивирате по всякакъв начин и, не на последно място, имате визуална разлика между файловете с различен формат. **По едно време на харда ми се мотаеше една безплатна игричка - Swirl,** с големина 5.01 мегабайта. Направих тест, архивирайки я с различните програми. Ето какво се получи.





ACE	- 1.69 MB
CAB	- 2.13 MB
RAR	- 2.60 MB
BH	- 2.63 MB
ZIP	- 2.63 MB
LHA	- 2.85 MB

Сами си правете изводите. Ясно се вижда, че ACE издухва доста назад останалите. За съжаление нямах възможност да опитам ARJ, но със сигурност пак е по-голям от ACE. **Какво предлагат тези програми?** Ами изключително удобен интерфейс като начало. Но WinRar сякаш е най-труден, а се учи за три минути. Друга интересна възможност (която поддържат и трите водещи програми) са Self-Extracting archives. Това прави файла с разширение EXE, така че да може да се отваря от всеки компютър и по този начин няма нужда от програмата. Само въвеждате директорията, където искате да се extract-не и готово. Никак не са за пренебрегване и възможностите за пренасяне на дискета. Значи искате да пуснете, примерно, героя на Diablo на съседчето от четвъртия етаж или не, всичките си герои, обаче се получава нещо доста едро. Послушно го компресирате, но пак се оказва, че архивът е по-голям от капацитета на дискетата. Точно тогава върши работа споменатата опция - "разчупва" файла на парченца, за да може да се побере на няколко дискети без загуба на информация. Същото става и с разни външни програми - File splitter deluxe примерно, но все пак си е играчка. При WinZip нещата са направени най-лошо: кара ви да вкарвате всяка следваща дискета и накрая пак първата. Ако обаче се окаже, че например десетата от единадесет е развалена, трябва да започвате всичко отначало. Затова WinRar и WinAce ги правят на файлчета с каквато желаете големина - за да предотврати точно този проблем. **Накрая отново искам да похваля ACE.** Моят съвет е: за всеки случай все пак инсталирайте и трите водещи архиватора, но предпочитайте да използвате най-вече WinAce.

Иван Котев(Warden)

WinRar: www.rarsoft.com
Последна версия: 2.80
Бърз download:
http://tucows.cablebg.net/files5/wrar28b1.exe
Размер: 615 KB

WinZip: www.winzip.com
Последна версия: 8.0
Бърз download:
http://tucows.cablebg.net/files4/winzip80.exe
Размер: 1.20 MB

WinAce: www.winace.com
Последна версия: 2.0 Beta 4
Бърз download:
http://tucows.cablebg.net/files2/wace20b3.exe
(За BETA 3)
Размер: 2.2 MB

Увод

Приветствам феновете на добрия звук на PC и вече усещам, че се настройвате на моята честота. На тази честота сега ще разгледаме в детайли какво представлява звуковата карта Creative SoundBlaster Live! Platinum 5.1. Ако оставим настрана факта, че звуковият чип на всички карти от модел а SoundBlaster Live! е един и същ - EMU10K, новата серия карти от Creative, които имат 5.1 отзад, не е нищо по-малко от третото поколение. С уговорката, естествено, че водим тази статистика от '98 г. А Live! Platinum 5.1 е найсъвършеното творение на Creative сред всичките им звукови карти.



Нови нещица намираме тук?

Да хвърлим поглед на кутията на този продукт. Първото, което веднага се набива в очи, са червените магични знаци 5.1. От другата страна найвпечатлява комфортно изглеждащият пулт. По всичко останало дизайнът на кутията съответства напълно на предишната карта на Creative от тази серия, SBLive! Platinum. **За тези**, които още не са се сетили какво означават загадъчните цифри 5.1 в наименованието, ще поясня. Това е последен писък на модата при звуковите карти, идващ от водещите модни асове в областта на мулти медията - да снабдяват своите продукти с шест аналогови линейни изхода, така че да може да се възпроизвежда разкодиран на 6 канала звуков съпровод при игри, DVD-филми и даже многоканална музикална композиция (файлове с разширение AC3). **Друго** съществено нововъведение е подобреният модул Live! Drive IR. По такъв начин от предния панел на компютъра стават достъпни: две двойки цифрови интерфейси (RCA и оптични входове и изходи); регулируем изход за слушалки (5 мм jack); съвместен регулируем микрофонен/линеен вход (5 мм jack); линеен вход 2 за запис с битова апаратура (отделни ляв и десен RCA); MIDI интерфейс, вход и изход (PS/2, в комплект с преходници за стандартен DIN). **Последните** две букви в названието на модула, IR (infra red), подсказват, че вече има поддръжка на пулта за дистанционно управление чрез инфрачервени лъчи. Е, защо пък не, картата не е от евтините и наличието на такъв пулт изглежда не като излишество, а като логично усъвършенстване и допълнение към многобройните ѝ възможности. Високата цена все пак си струва, защото платката е с добра комплектация: **[•] самата PCI платка има слотове с малко странна маркировка SB0060 [•] интерфейсен модул Live! Drive IR, за поставяне върху задния панел на Digital Din, за връзка с мулти медийни акустични комплекти от същата фирма [•] два съединителни шлейфа с нестандартни 40-контактни жакове за тъ**-



нък оптичен пластмасов проводник Toslink за интерфейса, като на едния има мини жаково изпълнение (такъв универсален слот - и цифров, и аналогов интерфейс "всичко в едно" - се комплектува при някои MiniDisk-плеъри заради икономия на място и от съображения за практичност) [•] CD-audio и CD-digital кабели за свързване със CD-ROM - два проводника-преходници с PS/2 на MIDI за Live!Drive IR панел [•] кондензаторен микрофон от Creative с преходник минижак->жак [•] пакет с присъединителни болтове • печатно ръководство за потребителя на няколко езика (има и руски) [•] каталог на игрите, които поддържа фирмената EAX технология [•] комплект дискове: [+] компактдиск с драйвери и други (включително PlayCenter 2.0 и специална версия на Live!Ware 3.0): [+] компактдиск с приложения (най-интересните са цветомузика Lava! 2.5, PixMaker Creative Edition за създаване на фотопанорама и програма за лайв-диджей Mixman Studio 3.2) [•] пакет програми за работа със звук от Steinberg (облекчен audio&midi-секвенсор Cubasis VST за Creative, wave-редактор WaveLab Lite, loop-редактор ReCycle Lite - и трите в един компактдиск): [•] и две игри за награда - MDK2 и Rollcage. Такова традиционно изобилие в окомплектовката, която Creative прави при своите топ-модели, не може да не ни радва. Купувайки този комплект, теоретично можеш веднага да пристъпиш към различни дейности - било то за развлечение или за работа със звук в не голямо домашно музикално студио.

Инсталация

Конфигурацията на компютъра е както и при SBLive! Platinum: **[•] процесор PIII-733 (133x5.5) [•] памет 128 Mb PC133 [•] дънна платка ABIT BE6-II (чипсет 440BX, 33 MHz на PCI) [•] уинчестър Quantum FB KA 7200 об/мин.** Най-добре е инсталацията да започне с четене на инструкциите, за да не се объркат случайно двата кабела, приличащи на IDE-шлейфове. Те имат различно функционално предназначение, а е важна и посоката им при включване.

Драйвери

Ако решите да пробвате възможността да сложите едновременно два Лайва в системата, Live!Value(4830) и Live!Platinum 5.1, ще установите, че две Creative карти с родните драйвери в Win98 не могат да живеят заедно. По-точно, едната работи нормално, а втората се запъва и въобще не отговаря, макар да не съществуват конфликти по отношение на ресурсите. Не се опитвайте да помирите двете карти, няма да успеете! Истината е, че новите драйвери, които пристигат с Live!Platinum 5.1, стават и работят на по-старите Live! Дано Creative да спретнат набързо универсални драйвери, подходящи за всичките си карти.

Утилити

Ето ви един списък с благинки, които можете да подберете при режима Custom Installation: **• Audio HQ • Creative Keytar • Creative Launcher • Creative MiniDisk Center • Creative PlayCenter 2.0 • Creative Recorder • Creative Rhythmania • Diagnostics • DOS Drivers.** Тук му е мястото да кажа, че Creative Launcher е претърпял дребни козметични изменения. Launcher има едва ли не 3 пъти повече такива полезности, основната от които е миксера - или мишунга, ако някои предпочитат така. За съжаление, видът на Surround Mixer е останал непроменен. И, ако не броим файловете с разширение *.skn, засега няма възможност да сменим черно-жълтото оформление на скиновете.

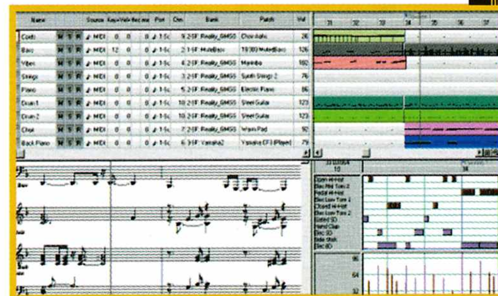
Комплектни програми

Броят на демонстрациите и програмите съществено се е увеличил: **• Kool Karaoke 1.0 • LAVA Player 2.5 • Mixman Studio 3.2 • MediaRing 7.2 • PixMaker, PixScreen • Cubasis VST for Creative**

• **WaveLab Lite** • **ReCycle Lite.** Дори и да преглеждате само с опознавателна цел, пак няма да ви стигне цял ден. И аз няма да го правя, още повече, че такъв повърхностен преглед ще ни отведе далеч от същественото за самата карта. Затова, позволете ми, да опитам просто да направя съответните изводи за комплектовката на Live!Platinum 5.1. **Съвсем** очевидна е тенденцията за настъпление на мултимедийните PC-фирми към развлекателната индустрия - място, което засега традиционно принадлежи на производителите на битова електроника и игрови конзоли. От тази гледна точка вече става ясно защо демонстрационните програми на Creative имат виртуално меню, решено като типичен интериор на негълям двуетажен апартамент, собственост на обикновен трудолюбив експерт (разбира се, западен, не нашенски). Такива интериори се създават чрез софтуер на компанията PixAround.com (.com в името на компанията подчертава нейната виртуалност). Подобно изпълнение на менюто изглежда по-интересно от стандартните менюта. Да не говорим, че в комплекта има и демо-версии на програми, позволяващи да се създават



подобни фотопанорами от собствени снимки, както и възможности да се обединяват виртуално в кръг. **Изглежда** най-интересната особеност обаче е наличието на шест музикални композиции във формата AC3. Самите файлове имат точно такова разширение - *.ac3 и могат да се получат с помощта на програмата PowerDVD (за да ги добавиш, избираш в менюто Configuration, а в нейното меню - последната опция Information). Тоест файлове, кодирани по схемата: 96x2+64x4. Ако искате подробности за кодиране на звука в стандарта Dolby Digital 5.1, вижте сайта на Dolby (VideoLogic DigiTheatre и DigiTheatre DTS). Когато слушаш такива файлове, усещаш звука навсякъде около себе си. Качеството на музиката може да се сравнява например с нивото на 160-256 kB/s mp3-ка. А позиционирането на инструментите в класическите композиции и обемните ефекти в съвременните музикални композиции е направо супер, много по-добро от повечето лицензирани CD... Как ли звучат такива файлове в слушалки, включени в третата версия на PowerDVD като опция Dolby Headphone? **Колко** "тежат" подобни композиции може са изчисли без особени усилия: 10-13 MB средно за една стандартна композиция. Ами да - плачем вече за кабелен или спътников Интернет във всеки дом! При това и модата на 128 kB/s mp3-ки отминава. От друга страна, от 60-70 композиции на CD-R във формат AC3 аз определено не бих се отказал и сега. Скубете коси, лицензионни асоциации и звукозаписни компании!!! Или се настройвайте към новите условия. Иначе ще ви постигне участта, постигнала преди милиони години динозаврите. **През** миналата година технологията LAVA постигна много, особено по отношение на качеството. Както предсказваха някои, цветомузиката наистина вече има качествена визуализация, чрез използването на последните постижения в областта на Direct3D ефектите. **Лично** на мен ужасно ми се понрави реализацията (от Creative) на идеята за звукова платка с пулт ДУ (дистанционно управление). За управление на всички функции, свързани с ДУ, служи програмата RemoteCenter. Когато се пусне, тя сканира съдържанието на хард-дисковете на компютъра за наличие на аудиофайлове, като индексира и групира получената информация от имената на файловете и ID3 таговете на MP3-файловете. И всичко това без умопомрачителния процес на съста-

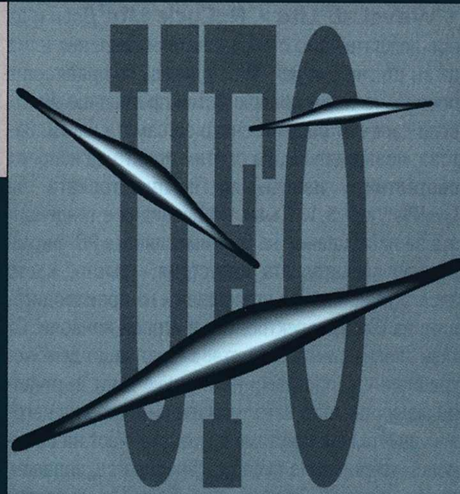


вяне на много гигабайтови архиви със записи в MP3, както се предлага в различни други програми. Впоследствие е достатъчно да избереш първоначално вида на групировката и вида на наименованието, за получиш достъп до списъка на дадената подгрупа. При това, всички надписи са изпълнени на екрана с ясен, разбираем, с големи разстояния на шрифта (мащабируеми за всякакви разделителни способности) върху контрастен черен фон. Така много удобно се ползва регулирането на общата сила на звука - особено, ако звукът се извежда към усилвател, който няма ДУ. **Ако** говорим за новата версия Creative Playcenter2, то тя е предимно за любители. Още е далечко от WinAmp или Windows Media Player 7.0, но има определен прогрес при дизайна.

Voodoo Man

На линията:

ЗАКАРИЯ СИТЧИН



Кой е той - **Закария Ситчин е евреин, роден в Русия, но израсъл в Палестина. Там получава солидни знания по древен и съвременен иврит, други семитски и европейски езици. Изучава също Стария завет, както и история и археология на Близкия изток. Един от малкото учени, който четат и разбират шумерски език. След Палестина Ситчин следва в Лондонския университет, където изучава икономическа история. Години наред е водещ журналист и редактор в Израел, а сега живее и пише в Ню Йорк. Книгите му са преведени на много езици, включително и за слепи, и са обсъждани многократно в радио- и тв-предавания. Неговата поредица "The Earth Chronicles" (Земни хроники) залага на това, че митологиите са хранилища на някогашни спомени, че Библията е и научно-исторически документ, а старите цивилизации са продукт на знания, донесени на Земята от Анунаките - Those Who from Heaven to Earth Came (Онези, които слязоха от Небето на Земята). Според Ситчин съвременната наука ще продължи да потвърждава древните знания.**

Контакт Connecting Link: За какво се разказва в The Earth Chronicles?

Закария Ситчин: В първата книга - The Twelfth Planet (Дванайстата планета), се говори за вероятността да съществува още една планета в нашата звездна система. Тоест, че има общо дванайсет тела в Слънчевата система, като броим Слънцето, Луната и деветте планети, които познаваме. В книгата се говори, че преди около половин милион години на Земята са пристигнали хора от тази планета и са извършили много от нещата, за които се говори в Библията и в Битието. Но не това в крайна сметка беше моята отправна точка. Началото на всичко е в моето детство и по-точно в ранните ми училищни години, когато за пръв път се сблъсках със загадката - кои са Nefilim. Онези, споменати в Битието (Глава Шеста) като синове на Боговете, които са се оженили за дъщерите на Човека в дните преди Потопа. Nefilim обикновено се превежда като гиганти, великани. Този превод обаче може би не е съвсем точен, защото тази дума, отнасяща се за необикновени същества, "синовете на боговете", буквално означава: "Онези, които слязоха от Небето на Земята".

CL: *Или по-точно от думата Nafal на иврит, която означава "fall" (падам, слизам)?*

ЗС: Точно така. Падам, слизам, спускам се. А какво означава това? Този въпрос ме отведе до задълбочено изучаване на Библията, после на митологията, археологията и други науки, включително и до по-дълбокото навлизане в древните езици - всичко това стана мое призвание и образование. Затова моите изследвания и решението ми да пиша за всичко това започнаха с въпроса: Кои са били Nefilim? **Всички древни текстове,** Библията, гръцките митове, египетските митове и текстове, надписите в пирамидите, ме водеха назад към шумерите - най-древната цивилизация, възникнала преди около 6000 години. Концентрирах се върху тях, източникът на всички тези легенди и митове. Научих се да чета клинописното им писмо. И в древните шумерски текстове се сблъсках с непрекъснато повтарящи се изявления за същества, наричани "Анунаки" и пристигнали на Земята от планета, наречена Nibiru (Нибиру), което означава "преминаващата планета." Така моят първоначален въпрос се разшири, вече обхващайки и въпросите за това кои са Анунаките и коя е планетата Нибиру. Наложи се да навляза по-надълбоко в астрономията. Оказа се, че учените не са наясно с тази планета. Някои смятат, че Нибиру е Марс (позната и описана от древните), други твърдят, че става въпрос за Юпитер. Марсианската теза е с по-убедителни аргументи, но истината все пак изглежда по-друга. Имах възможността директно да ползвам древни източници, глинени плочки и клинописни ръкописи и стигнах до извода, че нито едните, нито другите са прави. Описанието на Нибиру и нейното местоположение, когато доближава Слънцето, сочат, че това не може да е нито Марс, нито Юпитер. Значи отговорът на загадката е непозната ни планета, която се появява периодично между орбитите на Марс и Юпитер - понякога по-близо до едната или другата, но друга планета. Щом осъзнах това, всичко останало си дойде на мястото. **Стана ми ясно значението на месопотамския епос за Сътворението,** на чиято основа са написани първите глави в Битието. Разбрах подробности за Анунаките: кои са те и кои са били техните водачи, как са пътували от тяхната планета до Земята, как са се приземили в Персийския залив, къде са се установили първоначално. И т.н. и т.н. - всичко стана ясно! Шумерите наистина са имали огромни знания. Наясно са били с Уран и Нептун и са ги описали добре. Знаели са за съществуването на Плутон. Много солидните им познания по математика в някои аспекти дори превъзхождат съвременните. И точно те казват: "Всичко, което знаем, е от Анунаките." Затова ударението в първата книга (The Twelfth Planet) пада върху това, че древните хора, започвайки от шумерите, са знаели, говорили и описвали още една планета в Слънчевата система. Изобщо не може да става дума за сравнения като откриването на Плутон през 1930 г. (за която шумерите са знаели преди 6000 години), което е много интересна астрономическа находка, но за обикновения човек просто не означава нищо. Планетата Нибиру е съвсем друга история. Ако тя съществува (днес астрономите я наричат условно планета X), значи ги има и Анунаките. Ето в това е съществената разлика. Наличието на Нибиру не е просто въпрос на още едно небесно тяло в звездната ни система. Разликата е: ако има Нибиру, значи може да съществуват и Анунаките. Шумерите твърдят, че тази планета минава покрай Земята през период от около 3600 години и при този близък преход в миналото сме получили цивилизованост и знанието, че в Слънчевата система има друга, по-развита от нас цивилизация. Никой не знае какво ще е отношението на тази цивилизация към нас при следващото им идване. Дали ще ни дадат още знания или ще решат, че не ги заслужаваме (както се е случило при Потопа) и ще поискат да се отърват от нас? Те си знаят, но първата книга посочва източника и описва знанията на шумерите, като прави извода, че намесата на Нибиру е ключът към разбирането на всичко: какво е било нашето минало, за какво се разказва в Битието, какво е Сътворението и какво ще е бъдещето ни.

CL: *А какво е най-важното за другите книги от поредицата?*

ЗС: Втората книга "Стълба към небесата" (The Stairway to Heaven) се опитва да погледне на разказите от древни времена под нов ъгъл, и по-точно в светлината на два аспекта. Първият от тях е да вкара египетските текстове и митологии в картината, показвайки колко много приличат на шумерските текстове и какво означават те наистина. Вторият аспект се отнася до човешкият стремеж към безсмъртие. А това се свързва със Синай, с мястото на приземяване на извънземните, с площадките на Синайския полуостров, с ролята на Йерусалим и т.н. **Третата книга** "Войната между боговете и хората" (The Wars of Gods and Men) продължава историята и разказва какво се е случило след Царството, когато на хората са били дадени знания за нова фаза на цивилизованост. В нея се разказва за конфликта, започнал със съперничеството между двамата братя Енлил и Енки. Конфликтът се разраства, продължава сред техните деца и внуци и довежда до две войни, които аз наричам Войните на пирамидите. В тези войни, за съжаление, са въвлечени и хората. Ето така хората са се научили да воюват. Това твърдение има както морален, така и теологичен аспект - човекът войнствен ли е по природа или е бил научен да бъде воин? **Четвъртата книга** "Изгубените царства" (The Lost Realms) е историята на американските континенти. Но не онази история, която наричаме Доколумбов период, а много по-назад във времето, преди четири-пет хиляди години - историята преди цивилизациите на инките, маите и ацтеките. Кой е населявал Америка тогава, колко древни са останките по този земи, как са били направени мегалитните строежи? С каква цел, по какъв начин и от кого? Изгубените царства всъщност са част от същата история, все същите Анунаки, които се появяват в Америка и довеждат със себе си хора. **Петата книга** "Нов прочит на Битието" (Genesis Revisited) е по-скоро наръчник, написан 15 години след появата на първата книга. Основната причина за раждането ѝ е, че за тези 15 години бе постигнат много голям научен напредък, особено в областта на астрономията (например откритията, направени от Voyager Spacecraft), геологията,

биологията, откриването на ДНК, създаването на бебета в епруветка, лингвистиката и произходът на езиците. Всяко едно от тези открития потвърждаваше казаното и написаното от шумерите и следователно напълно потвърждаваше онова, което бях написал в първата книга. И всеки път, когато научавах за такова откритие, аз възкликвах: "Господи, та това шумерите са го казали преди 6000 години!" **Ако прочетете съответните страници в The Twelfth Planet**, ще видите, че цитирам един шумерски текст, който разказва как е създаден Адам, първият човек. Ами че това е точно процесът на създаване на бебе в епруветка! Там цитирам също и текст, описващ Уран и Нептун по съвсем същия начин, по който ги видя Voyager 2 съответно през 1986 и през 1989 г. Затова реших да събера в едно цяло всички научни открития и доказателства. Ето защо подзаглавието на Genesis Revisited е "Заимства ли съвременната наука от древните знания?". Така че, всъщност тази книга е нещо като обзор на останалите.

***CL:** Поразително! И всичко това започна с думата Nefilim?*

ЗС: Да, това беше началото.

***CL:** Възможно ли е хората, които четат вашите книги, да кажат: "Е, да, но той прави много предположения. Взема фрагменти от отделни глинени плочки, части от отделни клинописни текстове и си позволява свободата да събере отделните части в една история."*

ЗС: На това мога да отговоря по няколко начина. Най-добрият отговор може да намерите в Genesis Revisited, а това е прозрението, че имаме потвърждение на онова, което шумерите са знаели преди шест хилядолетия. Вие се учудвате как е възможно това, как биха могли те да знаят подобни неща? Как например би могъл да съществува преди 6000 години символът на две преплетени спирали - символ, използван днес в медицината и биологията? Та това е символът на Енки, който се е занимавал с генно инженерство или, по-точно, създал е Адам. Символът на ДНК, двойната спирала на ДНК! Как биха могли те да знаят без телескопи и космически летателни апарати, че Нептун е водна планета? Всъщност те дават отговора, казвайки: "Всичко, което знаем, го знаем от Анунаките." И вие си казвате: "Е, добре, Анунаките са съществували". Но веднага възниква въпроса - щом са съществували, кои са те и откъде са се появили? Шумерите ви отговарят: "Те са дошли от Нибиру." Вие питате: "Какво е Нибиру?" Те отново ви отговарят: "Още една планета в Слънчевата система". Сега вече казвате, че наистина сте впечатлени от знанията на шумерите и че вероятно те са знаели какво говорят, споменавайки за Анунаките, но вие със сигурност не смятате, че в Слънчевата система има друга планета с разумен и високо напреднал живот. Но аз ви питам тогава какво обяснение ще дадете за тези Анунаки? Дали наистина на Земята е съществувала раса от гиганти преди половин милион години? Вярвате ли, че преди половин милион години на Земята е съществувала високоразвита цивилизация, по-развита отколкото сме ние сега, която просто е изчезнала? Когато опрете до обяснения за тези хора, не можете да намерите такова обяснение. Затова аз казвам: "След като не можете да намерите обяснение, защо не приемете обяснението на шумерите?" **Мога да отговоря и по друг начин.** Никъде в моите книги, когато се обръщам към даден текст или глинена плочка, не казвам, че съм бил в Близкия изток и там съм се натъкнал на този и този текст или съм открил тази и тази плочка. И ето, виждате ли, на тази плочка пише за Енки, който идва от далечната планета Нибиру и са приземява в Персийския залив. Не, навсякъде в моите книги казвам: "Това е глинена плочка от Британския музей, нейният каталожен номер е еди-кой си, тя е била открита на еди-кое си място и текстът ѝ за първи път е бил публикуван от еди-кой си учен". Цялата информация, всички източници, които посочвам, са проверени научно и академично и са приети като източници. Аз никога не съм открил свой собствен източник.

***CL:** Но само в The Wars of God and Men източниците, на които се позовавате, заемат цели 16 страници!*

ЗС: Разликата, и това е ключова разлика, е в това, че когато боравя с текст, в който например се описва как Енки е пристигнал на Земята и как се е приземил, академичните книги наричат това "Митът за Енки и Земята". Ако се разказва за Енлил, то тогава съответно ще имаме "Митът за Енлил". Учените наричат всички текстове "митология", докато аз казвам: "Ами ако това не е мит, ако тези текстове разказват за действителни случки?"

***CL:** Правилно.*

ZS: Така създадох един сценарий, правдоподобен и логичен сценарий, който обяснява загадките и мистериите на древността. Например - кой е изградил Пирамидите?

***CL:** Какво още можете да кажете за Анунаките? Ние притежаваме ли свободна воля или всичко е било предопределено от тези същите Анунаки?*

ЗС: Често ме питат дали те са изглеждали като нас. Отговарям, че това не е така - ние изглеждаме като тях. Те са ни създали чрез генно инженерство и са сътворили скок в еволюцията, като са ни направили да изглеждаме като тях и да приличаме на тях емоционално. Така казва и Библията: "...и създаде Адам по негов образ и подобие". Физически, външно и вътрешно. Ние до много голяма степен сме това, което са те. Има обаче огромна разлика между нашата и тяхната продължителност на живота, а това е създало представите за безсмъртието им. За тях една година се равнява на времето, за което планетата им обикаля около Слънцето. Тоест тяхната година се равнява на 3600 земни години. Това е ключовата разлика между тях и нас. Освен това има разлика между нивата на технологичен напредък. Та те са умеели да летят в космоса преди половин милион години, да не говорим, че са можели да съживяват мъртви и да правят още куп други неща, които в онези времена определено са били приемани като чудеса. Аз лично смятам, че тъй както те са пристигнали на нашата планета и са ни създали чрез генно инженерство, така и ние един ден ще отидем на някоя планета и ще създадем разумни същества там. Струва ми се, че това е логиката и последователността на нещата. **Но могат ли събитията** в тази последователност да бъдат определяни от отделните хора? Мисля, че да. Да вземем историята за потопа и унищожението на човечеството, при които се запазват минимален брой хора, които да могат да се размножат след това? Става дума за Ноевия ковчег. Енлил решава да се възползва от възможността на водната стихия, за да унищожи човечеството, но в същото време Енки предупреждава Ной за приближаващото се бедствие (при шумерите Ной се нарича Зюсудра). Енки обучава Ной как да построи кораб, който да устои на водната стихия и го кара да вземе със себе си семейството си и близките си, за да спаси семето на човечеството. Ето как се появява конфликта между двамата братя Анунаки - те просто са различни. Ето го въпросът за свободния избор, за това кое е право и кое не, за това какво трябва да се прави и какво не трябва.

***CL:** А какво ще кажете за теорията, че ние сме боговете от миналото? Че ние сме създали човечеството и сега сме пред неговия край?*

ЗС: Всичко, което мога да ви кажа е, че моята задача или моята мисия, ако щете, така както я виждам, е да поднеса на хората информация за това какво са знаели и умеели древните хора и в какво са вярвали те. За да го направя, трябваше да проуча внимателно древните източници и да погледна на тях не като на митове, а като на истински истории. Днес моите книги са основа за значима литература - такива книги се появиха в областта на теологията, астрологията и други области, а със сигурност има и други, които не познавам. Те се базират или позовават на онова, което съм написал. Аз предоставям фактите, така както ги виждам, а всеки е свободен да ги интерпретира, както желае.

***CL:** Това е научният подход към нещата, а той прави вашия труд още по-правдоподобен. Което означава, че не правите догадки, а разглеждате съществуващите действителни доказателства.*

ЗС: Да. Щастлив съм, че мнозина използват събраното от мен като доказателства, върху които да изграждат свои хипотези. Не е важно дали съм съгласен или не с тези хипотези. Важното е, и това много ме радва, че книгите ми се използват като учебници за древните епохи.

***CL:** Когато Плутон е открит през 1930, учебниците са били преработени, за да се приспособят към този факт. Някой досега направил ли е същото и по отношение на информацията, която вие давате? Някой издател на учебници, например?*

ЗС: Необходимо е време, но подобна тенденция започва да се прокрадва.

***CL:** Кога ще завърши поредния цикъл от 3600 години?*

ЗС: Е, оставям на вас сами да си направите изводите.

***CL:** Ако всеки път щом пристигат те ни научават на нещо ново и подтикват напред нашето развитие, можете ли да направите прогноза каква ще е следващата им стъпка?*

ЗС: Не. Както казах, има случай, в който те не са дали знания - напротив, опитали са се да ни унищожат. Така че, не знам какви са изгледите сега.

***CL:** В това съдържа ли се урок за нас? Ако това е нашата история, какво трябва да сме научили, за да предотвратим друг потоп когато Анунаките се върнат? Или това също е непредсказуемо?*

ЗС: Донякъде е непредсказуемо, защото не знаем какви са техните лидери днес. Дали са от клана Енлил или от клана Енки? Ако знаех това, бих могъл да ви отговоря много лесно. Ето защо ще трябва да напиша още книги, за да мога да стигна до отговора. Това е много голям въпрос, отговорът на който не е никак лесен.

Voodoo Man

DEAD OR ALIVE 2

PS 2

по-голяма и по-добра от всякога Прекрасни костюми, славни мъже и воини, вдъхновен дизайн на нивата, съчетан с дълбок интуитивен енджин. Всичко това създава неповторимо усещане за битка, страхотен боен опит за PS2. Dead or Alive 2 е почти директен порт на играта от Dreamcast, но с цял тон екстри вътре. Такива екстри са нивата, костюмите, движенията на героите, както и някои нови брилянтни светлинни ефекти. Жалко, че липсват нови герои. А има и някои моменти, които показват, че разработчиците още не са постигнали перфектност при PS2 хардуера. Хубавото пък е, че от това играта нищо не се губи и не се отнема. Ако изключим може би Kessen, Dead or Alive 2 е най-страхотната игра за PS2, излязла до сега. **Неотдавна** Tecmo подпали конзолния свят с изумително добра бойна игра. Да се появи нещо ново и читаво, което да не е от Capcom или Namco - е, това само по себе си е достатъчно въодушевяващо, а още по-добрият вариант е когато същото това читаво нещо се представя чрез абсолютно звездно заглавие. Сега (за момента поне за Япония) се пуска DOA2 за PS2 и по-всичко личи, че е по-добра от версията на Dreamcast. **Ами** така е, по-добра е. Има три нови нива, половин дузина нови костюми, всички герои имат нови движения, които са прибавени към вече доста внушителния им двигателен арсенал. Освен това, макар че има много нива, запазени от версията на Dreamcast, тези нива са променени с допълнителни моменти за пробив и допълнителни визуални ефекти. Когато идете в The Dragon Hills и се провалите не на първата, а да кажем на третата секунда, ще разберете какво означава нещо повече от бърз порт. **Това**, което обаче веднага бие на око в PS2-версията, са визуалните ефекти. И за лошо, и за добро. Похвалата е за прекрасните светлинни ефекти. Има топлинни вълни и предупредителни червени светлини в Danger Zone, има прехвърчащ сняг в The White Storm и незабравим залез над покривите на The Crimson, единственото PS2-ниво. Проблясват още и някои подробности при героите, може би едва забележими, както и допълнителни дребни детайли в самите нива. Лошото, което е ахилесова пета и при по-ранните PS2 игри: липсва anti-aliasing. Не само ги има онези "неравности", накъсани моменти, които вече сме свикнали да очакваме от PS2 игрите, но при много от текстурите качеството е "плаващо".





Това не е толкова забележимо при нормален телевизор със стандартен вход, но ако разполагате с по-последно Sony със S-video връзка, дезориентацията ви е в кърпа вързана. В такъв момент забраваш за недостатъците на Dreamcast-версията и си спомняш единствено колко ясна и чиста е тя. **Графиката** не е единственото нещо, което се променило при версиите. При всеки герой има по няколко нови основни движения, нови хвърляния, нови посрещания, някои от които направо са шашващи. И тези новости не променят драстично геймплея. Не става въпрос за изцяло нова игра, само за някои много хубави добавки, така че не се притеснявайте. **Приятни добавки**, красиви странични светлини - точно играта, която толкова много ни впечатляваше при Dreamcast. Чудесни, красиви и добре анимирани герои. Tag team опции. Practice mode. И още, и още... Може би само най-заклетите фенове на Dead or Alive 2, които имат Dreamcast-играта, ще поискат да импортират и тази версия. А за тези, които я нямат, това е едно от най-доброто в момента. Накратко казано: подобрена версия на утвърдена страхотна бойна игра; the best fighter за PS2.



Voodoo Man

MEGA MAN 64

N 64

Страхотна история, страхотни светове и много екшън. Но нещо куца... По всичко личи, че от Capcom май не вземат на сериозно Nintendo-геймърите. Щом усетят, че геймърите стават подозрителни, им подхвърлят прилична игра, колкото да не ги загубят тотално и завинаги. Когато обаче игра като Mega Man 64 излиза за N64 и тя е основен директен порт на игра, която излезе за посредствена система преди три години, възниква далеч по-сериозен въпрос. Ще оценяваме играта по нейните достойнства - все едно, че я поставяме във вакуум, или ще отчетем и моментното състояние на гейм индустрията? Capcom разполагаха с цели три години, за да изчистят явните проблеми около Mega Man Legends за PSOne, така че май е по-добре да изберем втория подход в оценката. От тук идва и съветът ми: вземете под наем Mega Man 64, ако сте фен на серията Mega Man и притежавате N64; в противен случай изчакайте да спретнат серията за някоя друга система. **Наглед** Mega Man 64 е прилична игра. В геймплея има много елементи - битка, изследване, взаимодействие между героите, проста платформа. Историята започва с нашия тъжен герой в малък лабиринт, пълен с Reaverbots. Mega Man е воден през лабиринта от Roll, което през първите десетина минути игра си е направо като великолепен урок. В края на този урок Mega Man вече се бие с гигантски робот и точно когато решава, че вече го е победил, роботът взема, че се събужда отново. Това ни води до добре направена сцена на бягство, преминаваща в естествено представяне на придружителите на Mega Man. **За онези**, които никога не са играли версията на PSOne: Действието в Mega Man се развива в свят, където океаните са погълнали сушата и хората се опитват да оцелеят върху все още не потопени малки остатъци суша. Тези хора използват древна технология, задвижвана от квантови рефрактори, за да преминават от едно парче земя на друго сухо парче. Зависимостта от тези квантови рефрактори е



толкова силна, че се е създало общество от "копачи", които изравят рефракторите от древните руини, намиращи се както под земята, така и под водата. Mega Man е осиновен от един от тези копачи, Barrell Casket, чиято млада внучка е Roll. Тримата заедно прелитат от място на място с летящия си кораб, търсейки легендарното съкровище Mother Lode, което да осигури достатъчно енергия за целия свят. Истинското приключение започва, когато техният летящ кораб се поврежда на остров Kattlelox Island и Mega Man трябва да намери необходимите части, за да го поправи. Освен това на Mega Man му трябват и части, за да промени съществено своето оръжие, с което да се бие с различните попътно изпречващи се главатари. **Че какво** й е на историята? Съвсем прилична, с много цели, много врагове и разни други герои, поносима графика (малко по-остра в сравнение с PSOne версията) и огромна игра! Тогава? Какво не е наред, какво куца? Двата най-големи недостатъка на Mega Man 64 всъщност са същите като в двете най-лоши части от Mega Man Legends: че управлението е само малко по-слабо вбесяващо от камерата. Вярно, Mega Man се движи по-бързо, но просто обхватът на движенията е ограничен. А като няма кръгова опция, трудничко е да накараш момъкът да върви натам, накъдето искаш. Ако зад гърба ти има враг, трябва да тичаш доста напред, за да имаш достатъчно време да се обърнеш, и то защото всичко е бавно и проточено. Но това е нищо в сравнение с камерата. О, боже, тя е ужасна! Почти е невъзможно да накараш Mega Man да гледа там, където искаш. Ако отгоре се появи враг (случва се често), адски трудно е да се прицелиш в него... **И значи пак** стигаме до простичкия факт, че Capcom имаха цели три години, за да изчистят тези проблеми. Обаче, не! И тъй като всеки човек трябва да знае за какво си дава парите, пак ще го кажа. Mega Man 64 е прилична игра, която можеше да е страхотна преди три години. Но като я сравняваме с по-новите заглавия за N64... по-добре не се впускайте в излишни разходи!





Voodoo Man

VIRTUA FIGHTER 3

DC

Virtua Fighter 3 привлече страшно много фенове. Години след нейния аркаден дебют, геймърите се чудят дали времето върви или не. Има два типа бойни игри. Единият се опитва да е фантастичен и позволява на играчите да изстрелват огнени топки и да се телепортират, което е невъзможно в реалния живот. Другият тип пък страда от безкомпромисен реализъм, възпроизвежда точно техниките на бойните изкуства и подчертава дебело реалистичните графики. Virtua Fighter 3 е по-близо до втория тип, но в съвсем неромантичния свят на игрите тя направо бледнее в сравнение със Soul Calibur, топзаглавието на Dreamcast. **Никакво** откритие не е, че една игра трябва да се оценява по нейните достойнства. Простата истина обаче показва, че бойните игри са шоуто на конзолите - те са показните парчета. В това отношение Namco е най-добрият разработчик, защото показва какво могат конзолите. Например серията Tekken за PlayStation нарасна наистина внушително, а Soul Calibur напоследък минава за стандарт, по който се мерят всички бойни игри. За съжаление, графиката и геймплеят на Virtua Fighter 3, които направо си бяха произведения на изкуството преди няколко години, сега изглеждат стари и тромави. **По отношение** на визуалните моменти графиките на играта са като всичко останало на Dreamcast. Местностите са различни и красиви, с впечатляващи водни ефекти при някои нива. Освен че изглежда добре, околната среда въздейства и върху геймплея - повдигнатите нива например те карат да се снижиш или изцяло да глътнеш някой стоящ противник. Все така е безумно/дразнещо лесно да изхвърлиш опонента от бойния ринг. Понякога дори някой компютърно контролиран противник изхвърча от арената без ничия помощ. Особено ясно графиката започва да издава възрастта си при телата на бойците. Сумо-борецът Така изглежда като деформирано парче глина, а Уолф има странни мускулни цицини. Затова пък ефектите при дрехите са направени добре, а самите герои са много по-живи и по-истински, отколкото в предишните им Virtua Fighter прераждания. Анимацията е по-гладка не само при победните моменти, ами и когато не се бият. И още едно доказателство, че Dreamcast все пак ги бива - можеш да прелиташ през различни ъгли на камерата. За съжаление, никой от тези ъгли не помага особено, защото командването на твоя герой изисква да знаеш точно посоката, от която те гледат във всеки момент, т.е. всичко различно от перпендикулярен поглед от 90 градуса е проблем. **Бойната система** във Virtua Fighter 3 се овладява лесно, но нейната достъпност започва да куца за сметка на дълбочината. Героите имат десетина полезни движения и битките стават прекалено маниерни. Макар играта да е в 3D среда, dodge-бутонът позволява на героите да правят единична стъпка само по z-оста и не отваря наистина арената. На места стават странни неща. Подскоците са по-скоро балетни, а ниските атаки, които със сигурност трябва да поразят противника, някак странно преминават покрай него. **На Virtua Fighter 3** й липсват и някои други неща, които се срещат при другите игри. Например в Tekken 3 има много скрити играчи, а в Soul Calibur - над 300 индивидуални моменти за откриване, заедно с новите герои, начини, костюми и още много. Virtua Fighter 3tb включва в заглавието си "tb", за да се обозначи, че това е колективна битка, но тези видове екстри (заедно с аркадния и колективния метод за оценяване) са de rigeur в днешните бойни игри. Когато се рекламира "колективна битка", дори и името ти не е достатъчно, за да впечатлиш днешните геймъри. Ако тази игра беше излязла преди година, щеше да постигне много по-голям успех, макар да беше очевидно, че няма конзола, която да е достатъчно мощна, за да се справи с такава прекрасна графична игра преди Dreamcast. **Може да изглежда нечестно**, но в днешно време игрите се сравняват с най-доброто в жанра. А в света след Soul Calibur, Virtua Fighter 3tb получава оценката "също става".

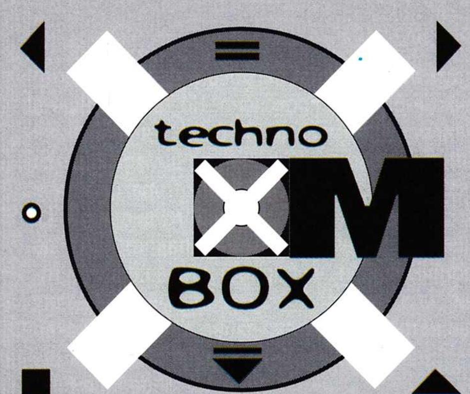
SEGA







Voodoo Man



КАКВО Е ЕСИД

Есидът е, най-просто казано, вид хаус. Само че за разлика от типичния хаус, звукът е значително изчистен и машинен. В повечето случаи есидът е беден откъм инструменти, залага се главно на бийт и бас-линия и почти винаги е бърз като темпо (120-180 bpm). Класическата есид-песен започва спокойно и тихо, но впоследствие енергията се увеличава, докарвайки слушателите до екстаз.

КАКВО Е ХАРАКТЕРНО ЗА ЕСИД

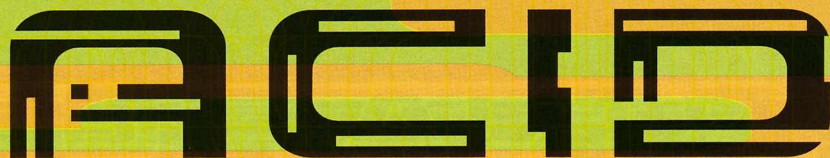
Най-типичната черта на есида е бас-линията - класическият TB-303 синтезатор на Роланд. Характерното за него е, че синтезираните звуци могат да бъдат филтрирани, т.е. само със завъртане на копчето променяте звука от дълбок бас до писклив есид. И въпреки че е най-обикновен синт, възможностите му на практика са неограничени. Хубавото е, че есид-музиката е почти уникална - много трудно е да нагласиш копчетата така, както са били в последния сет. В този смисъл есид-звукът е неповторим.

КАКВО ЗНАЧИ ACID

Никой не знае и вероятно никога няма да разберем. Има три вероятни варианта: [1.] На английски acid означава киселина. Лесно може да се направи аналогия между това и особения, писклив есид-звук, който сякаш те изгаря (като киселина). [2.] На жаргон acid се използва за наркотика LSD, който от своя страна е бил неизменна част от есид-партитата. [3.] Не е изключено името да идва от acid rock - разновидност на рока, която със своите текстове и музика симулира халюцинации и чийто "електронен" вариант е есидът.

КАК ЗАПОЧВА ВСИЧКО

През 1986 DJ Pierre от Phuture купува TB-303 и започва да го изучава. Вижда, че синтито има далеч повече възможности, отколкото хората са смятали дотогава. Пуска го, почва да върти копчетата ПО ВРЕМЕ на песента и - така се ражда есидът! DJ Pierre записва един трак и го дава на приятеля си DJ Ron Hardy, който по това време работи в WareHouse, Чикаго (откъде дойде името хаус?). Успехът е небивал: пускат трака 4 пъти за една нощ. Още на другия ден хората вече



говорят за Ron Hardy's Acid Tracks. Дори самите Phuture се чудят какво е това. Представете си смайването им, когато разбират, че е тяхно парче. По-късно тази песен официално излиза под името Acid Trax и се смята за първата есид-песен. Годината е все същата 1986. DJ Pierre твърди: "Когато купих синтезатора, ми беше много интересен. Като го включих, есидът беше в него." В този смисъл той не измисля есида, той просто го открива. За кратко време есидът навлиза и в Англия. Тогавашната хаус-сцена е в упадък поради огромното количество комерсиален хаус и новият ъндърграунд-саунд ѝ идва като глътка свеж въздух. Култовите по онова време песни Bam Bam - Give it to me и Fantasy Girl, стават химни на есид-движението, което превзема Англия за нула време. През 1988 есидът помита Англия. D-Mob и тяхното парче We call it acid стават абсолютен хит, изкачвайки се до първото място на британския поп-чарт. Есид-логото, т.нар. смайли, се появява навсякъде - фланелки, касети, стени... Покрай това обаче есидът се проявява и с другата си страна - наркотиците. Вестниците тръбят за хиляди наркопартита, за сексоргии, за смъртни случаи от злоупотреба с дрога... Шефовете на радиата забраняват всяка песен, съдържаща думата есид. Движението е официално забранено и есид се връща пак там, откъдето е тръгнал - в ъндърграунда.



И СЕГА НАКЪДЕ

Есидът е много разнообразен. Тъй като той като музика е прост, дава голямо поле за надграждане и развиване на песните. Има габаесид, трансесид. Че и комерсиален есид. Дори и днес, когато почти няма парче без TB синтезатор, се усеща есид-присъствието.

[edi_bedi] : [Източник: TeknoBG]

Тери Пратчет: "БЪДИ ТАМ или се превърни в ПРАВОЪГЪЛНИК" :o)

За маниаците - няколко яки link-a за add. info.

Club-Indigo	http://www.club-indigo.com
Metropolis	http://www.metropolis.datacom.bg
djBalthazar	http://djbalthazar.com
djSteven	http://www.djsteven.com
Yemo	http://yemo.cjb.net
TechnoBG	http://techno.orbitel.bg
OpenAir	http://openair.hit.bg
MindStorm	http://www.mindbreaks.com

Събития за Март и Април:

08.03 @ club Zappa, Pazardjik. DJ Balthazar with 5-hours set.

Tribal Shamanizm 2 tour

09.03 @ club Blade, Sofia. Balthazar, Yemo & StassNikoloff.
10.03 @ club Roxy, Plovdiv. Balthazar, Yemo & Pacho B.
13.03 @ club Black Dart, Montana. Balthazar & Yemo.
16.03 @ club Comics, Varna. Balthazar & Yemo.
17.03 @ club Sector, Kazanlyk. Balthazar & Yemo.
20.03 @ club Fashion, Veliko Tyrnovo. Balthazar, Yemo & Crc-Err.
22.03 @ club Graffiti, Blagoevgrad. Balthazar, Yemo & Mike D.
23.03 @ club Zalata, Gabrovo. Balthazar, Yemo & DaPsycho.

24.03 @ club Indigo, Sofia. Special guests: DJ Misjah & Oliver Ho (UK).
27.03 @ club Tornado, Svishtov. DJ Balthazar with 5-hours set.
30.03 @ club Roxy, Plovdiv. Special guest: DJ Boss (Slovakia).
31.03 @ club Blade, Sofia. Special guest: DJ Boss (Slovakia).
06.04 @ Hristo Botev Hall, Sofia. Metropolis BG party.
07.04 @ club Fresh, Sungurlare. Balthazar + Hypnosis.
11.04 @ club Stelt, Sliven. Balthazar, Rebis & Reign.
21.04 @ Pomorie. Balthazar, Mike D + more TBA.
28.04 @ club Indigo, Sofia. More info TBA.

Информацията ни бе любезно предоставена от DJ Balthazar (http://djbalthazar.com/) за което най-сърдечно му благодарим.

UNREAL [PS]

Отключване на Fatboy Mutator: На главното меню натисни Кръгче, Кръгче, Кръгче, Нагоре, Надолу, Надолу, Кръгче, Кръгче. **Пълни амуниции:** По време на игра, натисни пауза, и натисни Наляво, Надясно, Кръгче, Кръгче, Кръгче, Надясно, Наляво. Играта ще продължи, като ти имаш максимум патрони за всички оръжия. **Пропускане на нивото:** По време на игра натисни Старт Бутона, за пауза и натисни Нагоре, Надолу,, Наляво, Надясно, Надясно, Наляво, Кръгче. **Безсмъртие:** По време на играта натисни Пауза и после: Квадратче Кръгче, Наляво, Надясно, Кръгче, Квадратче. Играта продължава, а ти си безсмъртен. **Избор на ниво:** Запази играта си и се върне в главното меню. Избери "Resume Game" избери преди това запазената игра, но не лоудвай, а натисни Нагоре Надолу, Надолу, Нагоре, Наляво, Нагоре, Надясно. За да включиш тези кодове отиде на sidebar-а докато си в мисия и натисни Cancel бутона след тези поредици от символи. **Готови парашутисти** - Квадратче, X, Кръгче, Кръгче, X, Триъгълник; **Дава Ore** - Квадратче, Кръгче, Квадратче, X, Кръгче, Кръгче; **Дава Iron curtain** - Кръгче, Квадратче, Кръгче, X, Квадратче, Триъгълник; **Дава Пари** - Квадратче, Квадратче, Кръгче, X, Триъгълник, and Кръгче; **Безплатна Атомно Бомба** - Кръгче, X, Кръгче, Триъгълник, Квадратче, and Триъгълник; **Безплатно хроносфера** - Триъгълник, Кръгче, Кръгче, Квадратче, Квадратче, and X; **Разкрива картата** - Квадратче, Триъгълник, Кръгче, X, Триъгълник, and Квадратче; **Soylent Green** - X, Кръгче, Триъгълник, Триъгълник, Кръгче, and X; **Печелиш нивото** - X, Квадратче, Квадратче, Кръгче, Триъгълник, Кръгче; Тези пароли са за мисиите от диска на Съюза. Cheat-ове: **02** – PJ1OC3IEW; **03** – EC5NAHTU; **04** – 9BFVYZAZ8; **05** – P4XS4CZVC; **06** – FMNAE6U08; **07** – 7XIQW4KQI; **08** - - WPLAGLJ2G; **09** – 4TNT8RJ21; **10** – FZ0ZY7ZQA; **11** – X9FJZVJZI; **12** - - 5RNHTXLRY; **13** – J7VEWVT09; **14** – OLHDAPYHL; **15** – 17LE3FDV; Тези пароли са за мисиите на руснаците. Вкарайте диска в конзолата и отидете на екрана за Cheat-ове: **01** – 17DUXFJ6C; **02** – VMBWOQ284; **03** – XN37MCCSO; **04** – LH06FZZQL; **05** – BUVV20LFF; **06** – AVYQ10YA8; **07** – LZRJTMQAN; **08** – YQX4C9GFH; **09** – 1QESO8LEO; **10** – RKP0UOXJA; **11** – CDLKYL7Q4; **12** – 8T5GGDK25; **13** – X5CDE0KN8;

KILLER LOOP

H&K Class 2: На главното меню, задръж Start и натисни Надолу, Наляво, Нагоре, Наляво, Надолу, Надясно, Нагоре, Наляво. **H&K Class 4:** На главното меню, задръж Start и натисни Надолу, Надясно, Нагоре, Наляво, Надолу, Наляво, Нагоре, Надясно. **Pulse Class 2:** На главното меню, задръж Start и натисни Нагоре, Наляво, Нагоре, Наляво, Надолу, Наляво, Нагоре, Наляво. **Pulse Class 3:** На главното меню, задръж Start и натисни Надолу, Наляво, Нагоре, Наляво, Надолу, Надясно, Нагоре, Надясно. **Pulse Class 4:** На главното меню, задръж Start и натисни Надолу, Наляво, Нагоре, Надясно,Надолу, Надясно, Нагоре, Наляво. **Reac Class 1:** На главното меню, задръж Start и натисни Надолу, Наляво, Нагоре, Надясно, Надолу, Наляво, Нагоре, Надясно. **Sinus class 2:** На главното меню, задръж Start и натисни Надолу, Наляво, Нагоре, Наляво, Надолу, Наляво, Нагоре, Надясно. **Всички писти:** На главното меню, задръж Start и натисни Нагоре, Наляво, Надолу Наляво, Нагоре, Наляво, Надолу, Надясно.



KNOCKOUT KINGS 2000

Безсмъртие: Pause-ни и натисни C-Нагоре, C-Нагоре, C-Наляво, C-Надолу,, C-Надясно. **Големи ръкавици:** Pause-ни играта и натисни C-Нагоре, C-Надолу,, C-Нагоре, C-Нагоре, C-Надолу. Повтори тази комбинация за да премахнеш ефекта на кода. **Режим с големи глави:** Паузирай играта и натисни: C-Наляво, C-Надясно, C-Наляво, C-Наляво, C-Надясно. Повтори тази комбинация за да премахнеш ефекта на кода. **Restore energy:** (Отдръпни се от опонента си, задръж Z и върти ръчката.

LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Песните: **Song of Healing:** C-Наляво, C-Надясно, C-Надолу,, C-Наляво, C-Надясно, C-Надолу; **Song of Soaring:** C-Надолу, C-Наляво, C-Нагоре, C-Надолу,, C-Наляво, C-Нагоре; **Goron Lullaby:** A, C-Надясно, C-Наляво, A, C-Надясно, C-Наляво, C-Надясно, A; **New Wave Bossanova:** C-Наляво, C-Нагоре, C-Наляво, C-Надясно, Надолу, C-Наляво, C-Надясно; **Elegy of Emtiness:** C-Надясно, C-Наляво, C-Надясно, C-Надолу, C-Надясно, C-Нагоре, C-Наляво; **Oath to Order:** C-Надясно, C-Надолу, A, C-Надолу, C-Надясно, C-Нагоре; **Song of Double Time:** C-Надясно, C-Надясно, A, A, C-Надолу, C-Надолу; **Inverted Song of Time:** C-Надолу, A, C-Надясно, Надолу, A, C-Надясно;

LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Песните: **Song of Healing:** C-Наляво, C-Надясно, C-Надолу,, C-Наляво, C-Надясно, C-Надолу; **Song of Soaring:** C-Надолу, C-Наляво, C-Нагоре, C-Надолу,, C-Наляво, C-Нагоре; **Goron Lullaby:** A, C-Надясно, C-Наляво, A, C-Надясно, C-Наляво, C-Надясно, A; **New Wave Bossanova:** C-Наляво, C-Нагоре, C-Наляво, C-Надясно, Надолу, C-Наляво, C-Надясно; **Elegy of Emtiness:** C-Надясно, C-Наляво, C-Надясно, C-Надолу, C-Надясно, C-Нагоре, C-Наляво; **Oath to Order:** C-Надясно, C-Надолу, A, C-Надолу, C-Надясно, C-Нагоре; **Song of Double Time:** C-Надясно, C-Надясно, A, A, C-Надолу, C-Надолу; **Inverted Song of Time:** C-Надолу, A, C-Надясно, Надолу, A, C-Надясно;

RALLY CROSS 2

Професионалните коли и писти: Започни нов сезон и напиши "**PREPRO**" като име. **Ветеранските писти и коли:** Започни нов сезон и напиши "**PREVET**" като име. **Рали Cross Oasis:** Започни нов сезон и напиши "**SISAO**" като име. **Рали Cross Jungle:** Започни нов сезон и напиши "**ELGNUJ**" като име. **Little Woods пистата:** Започни нов сезон и напиши "**FOSTER**" като име. **Frozen Trail пистата:** Започни нов сезон и напиши "**NIVEK**" като име. **Dusty Road пистата:** Започни нов сезон и напиши "**MIT**" като име. **Rock Creek пистата:** Започни нов сезон и напиши "**KCIN**" като име. **Dry Humps пистата:** Започни нов сезон и напиши "**CIRE**" като име. **Hillside пистата:** Започни нов сезон и напиши "**BSIRHC**" като име. **Low gravity:** Започни нов сезон и напиши "**AIR-FILLED**" като име. **Оритиналното Rally Cross поведение а колите:** Започни нов сезон и напиши "**LEAD-SHOT**" като име. **Връща поведентието на колите от Rally Cross 2:** Започни нов сезон и напиши "**MOONEY**" като име. **За да прекъснеш отчитането на сблъсъци:** Започни нов сезон и напиши "**INCORPOREAL**" като име. **Неизвестно:** Започни нов сезон и напиши "**NOGREEK**" като име. **Свръхскоростни състезания/премахва лимита на турбото:** Натисни Триъгълниче, когато състезанието започне, после Up когато се задвижиш.



TIPS & TRICKS

PlayStation

MECHWARRIOR 4 - VENGANCE

Натисни и задръж [CONTROL]-[ALT]-[SHIFT], после въведи: **IY** - Неунищожим; **UO** - Безкрайни муниции; **HF** - Следенето на температурата изключено; **IB** - Унищожава избраната цел; **ML** - Печелиш мисията;

COLIN MCRAE RALLY2

allthebuttons - Всички коли са достъпни; **greatnews** - Всички писти са достъпни; **minime** - Дава ти бонус кола - Mini Cooper; **evilevo** - Дава the Mitsubishi Lancer Alternatives; **onecarefulowner** - Абсолютно всички коли; **offroad** - Lancer Road Car; **jobinitaly** - Mini Cooper; **jimmyscar** - Sierra Cosworth; **coolestcar** - Ford Puma; **letmewin** - Всички опции; **morrismode** - Escort MK1 Car; **gofasterstripes** - По - бързи коли; **garywildass** - Ford Puma Car; **nuttynets** - Agressive Cars; **turnontheice** - Background Music; **boingboingboing** - Подскачащ режим; **waveyourlefts** - Огледални писти; **wheelybig** - Огромни гуми; **shinybuttons** - Лъскави коли; **curryforme** - ТУРБО!; **bouncybouncybouncy** - Намалена Гравитация; **eatthis** - Огнена топка; Кола силует:Напиши **HELLO RAZU AND FLEA** в екрана за чийтове.



CARNIVORES: ICE AGE

Debug Mode За да включите режим Debug напишете "**debugup**" по време на игра. Ще се появят координати в горния десен ъгъл на екрана и динозаврите ще ви игнорират, освен ако не стреляте по тях. Hotkeys само за режим Debug : **CTRL** - По-бързо тичане; **SHIFT+S** - Забавен кадър; **CTRL+N** - Дълги скокове; **SHIFT+T** - Показва кадрите в секунда; **SHIFT+L** - Режим на летене; **TAB** - Разкрива картата;

EUROPA UNIVERALS

Натиснете [F12] по време на играта за да активирате конзолата и напишете някои от следващите кодове: **Richelieu** - Дава контрол над всички военни юнити; **Pappenheim** - Включва/Изключва Fog Of War; **Columbus** - Разкрива всички провинции; **gustavus** - Увеличава нивото на наземните технологии; **drake** - Увеличава нивото на водните технологии; **cromwell** - Увеличава нивото на инфраструктурата; **polo** - Увеличава нивото на търговията; **oranje** - Дава +3 стабилност; **cortez** - Елиминира всички местни; **alba** - Елиминира всички бунтовници; **tilly** - Компютъра няма да обявява война; **montezuma** - +50000 Дуката към хазната; **pocahontas** - +10 Колонисти; **dagama** - +10 Търговци; **swift** - Дава 10000 популация на главната колония; **peterthegreat** - Границата на воиските; **russianhordes** - Повече Cannonfodders; **difrules** - Безсмъртие; **vatican** - +10 Дипломати; **shogun** - Затваря Япония;

CLIVE BARKER'S UNDYING

addall - Дава всички оръжия и магии; **set aeons.patrick health 999** - Добавя 999 към здравето; **assall** - Създава Магаре; **infiniteMana 1** - Дава ти безкрайна мана; **becomeLight 1** - Дава светлина (0=Off); **showfps** - Показва кадрите в секунда;



WHEEL OF TIME

god - Безсмъртие; **amphibious** - Дишане под вода; **completelovol** - Завършва играта; **allammo** - Всички оръжия със всички амуниции; **ghost** - Минаване през стени; **monstervsmonster** - Враговете те виждат като чудовище (?!); **Fly** - Летене; **Walk** - Нормално ходене; **Behindview 1** - Превключва на 3D-person; **Behindview 0** - Отново в 1-st Person; **Playersonly** - Спира времето, напиши отново, за премахване; **Invisible 1** - Ставаш невидим; **Invisible 0** - Отново ставаш видим; **Killpawns** - Убива всяко чудовище в нивото; **Say [message]** - Предава съобщение ; **Slomo #** - Скорост на играта - 1.0 е нормалната стойност; **Switchlevel [new level]** - Пренася на посоченото ниво;



AGE OF SAIL 2

По време на играта, напиши **QSWW** за да спечелиш мисията.

ONI

Със Hex Editor отвори файла persist.dat . Отиди на позиция **0x44** И промени стойността която е там на **07**. След като направиш това, в играта натисни **F1**, за да извадиш менюто и въведи : **liveforever** - Неуязвим; **shapeshifter** - Смяна на героя; **touchofdeath** - Omnipotence; **cant-touchthis** - Unstoppable; **fatloot** - Муниции и здраве; **glassworld** - Стъклени мебели; **winlevel** - Печелиш нивото; **loselevel** - Губиш нивото (!?); **bighead** - Големи глави; **minime** - Миниатюрен режим; **superammo** - Супер патрони; **reservoirdogs** - Гадовете почват да се бият помежду си; **roughjustice** - Режим "Гатлинг" - не съм тествал; **chenille** - Daodan Power Mode - не съм тествал; **behemoth** - Godzilla Mode - не съм тествал; **elderrune** - Регенериране; **moonshadow** - Phase Cloak; **munitionfrenzy** - Weapons Locker Created; **fistsoflegend** - Легендарните юмруци; **killmequick** - Удряш като бог; **carousel** - Забавено действие; **thedayismine** - Developer Mode; **Developer Mode Cheats:** Когато напишеш кода за Developer Mode, натисни ` и въведи : **door_ignore_locks** - Отключва всички врати; **ai2_kill** - Всички единици под контрола на PC-то умират; **chr_nocollision 0 1** - Минаване приз стени (Ne clipping); **dump_docs** - Displays All Command Prompt Docs - не съм тествал;

THANDOR

За да активираш cheat mode-а натисни [Return], послле напиши: **Oh grosser Thomas, erluse mich!** Натисни [Return] отново. Сега можеш да използваш тези кодове: **[STRG] + [ALT] + [V]** - Разкрива картата; **[STRG] + [ALT] + [Z]** - Бързо строене; **[STRG] + [ALT] + [E]** - 1000 Енергия; **[STRG] + [ALT] + [X]** - 1000 Хексеним; Бележа: За да напишете " ц " натиснете: **[ALT] + [1] + [4] + [8]**;

TIPS

GUNLOCK

REB GOD - Безсмъртие; **REB INFINITE AMMO** - Безкрайни патрони; **NEXT LEVEL** - Прехвърля в следващото ниво; **GIVE** [име на играча] [име на предмета] - Дава посочения предмет; **GIVE AND EQUIP** [име на играча] [име на предмета] - Дава и зарежда посочения предмет; Списък с предметите: **Пример: GIVE Sunder LASER - Дава на играча с име Sunder лазера.** Weapon & Ammo: видове Лазери: **LASER**; **BINARY_LASER**; **MAXIM_LASER**; Патрони: **BATTERY_PLUS**; Плазмени оръжия: **PLASMA_PISTOL**; **PLASMATRIX**; **PLASMAGNUM**; Патрони: **AUTOLOCK_BOLTS**; Ракетни оръжия: **GRENADE_LAUNCHER**; Патрони: **GRENADE_PLUS**; **GRENADE_EMP**; **MISSILE LAUNCHER**; Патрони: **MISSILE_PLUS**; **MISSILE_EMP**; Огнемет: **FLAMETHROWER**; Патрони: **NAPALM**; Специални оръжия: **NANOFRAG**; най-мощното оръжие: **EPULSAR**; Ключове: **KEY**; **KEYB**; Щитове: **SHIELD_PICKUP** = Стандартен щит; **ARMOUOR_PICKUP** = Тежък щит; Ъпргрейди: **AIM_ACCURACY_PICKUP**, **LOCK_DEKODER**, **BEACON_TRACKER**, **TERRAIN_SCANNER**, **TERRAIN_SCANNER_WITH_RADAR**, **OMNI_SCANNER**, **HOLOGRAM_GENERATOR**, **AUDIO_CLOAK**, **SIGHT_PICKUP**, **SIGHTPLUS_PICKUP**

HOGS OF WAR

За да можеш да се избереш което и да и ниво: Използвай **MARDY PIGS** като име на отбора. Дава Бонус Анимацийка: Използвай **"WATTA PORK"** като име на отбора. Дава всички анимацийки: Използвай **"PRYING PIGS"** като име на отбора. Повишава прасетата: Използвай **"NAUGHTY PIGS"** като име на отбора. Безкрайни повишения: По време на игра напиши **"8002b5ce oo63"**. Безкрайни патрони и оръжия: По време на игра напиши **"800a41440000800a41460000"**.

REVENANT

Натисни [**ENTER**] после напишете: Бележка: Не можеш да натиснеш [ENTER], докато имаш извадено оръжие. **Alreadydead** - Безсмъртие; **Potionsnlotions** - Дава много колбички; **Alchemy** - Дава 999999 Злато; **Alchemyinfinit** - Безкрайно злато; **Godsubzero** - Безкрайни ледени стрели; **Nahkranoth** - Убиваш чудовищата с един удар; **Noamnesia** - Прави героя ти 30 ниво; **Abracadabra** - Безкрайна мана и дава всички талисмани; **Gimmesomegrub** - Дава по 5 хлана от всеки вид; **Dummies** - Изключва интелекта на чудовищата; **Debug** - Натисни F12 за Editor-а; **Lookunderthehood** - Дава списък с предмети за купуване; **Spell pouch** - Незнам какво прави; **Potionmix** - И това също;

ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

Натисни Ctrl + Tab за конзолата, там въведи следните кодове: **GETYOURCHEATON:ExploreArea("място");** - Разкрива терена (на мястото на "място" напиши името на терена на който се намираш); **GETYOURCHEATON:Hans("място");** - Телепортира групата до окачаното място; **CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([цифра]);** - Дава посочения брой EXP точки; **CHEATERDOPROSPER:AddGold([цифра]);** - Дава посоченото количество злато; **CHEATERDOPROSPER:Midas();** - Дава 500 злато; **GETYOURCHEATON:FirstAid();** - Дава 5 healing potions , 5 antidotes, и 1 Scroll Of Stone To Flesh. Бележка: За следните кодове направете копия на файловете на играта преди да правите промени: С програма за текстообработка отворете файла "**icewind.ini**". Добавете реда "**Cheats=1**" в секцията "**[Game Options]**". Започнете игра и натиснете **[Ctrl] + [Tab]** за да отворите конзолата. Напишете "**GETYOURCHEATON:EnableCheatKeys();**" после: **[Ctrl] + J** - Придвижва групата до показанието на курсора; **[Ctrl] + R** - Лекува или възкресява избрания герой; **[Ctrl] + Y** - Убива избраното NPC без да дава EXP; **[Ctrl] + 4** - Показва всички капани; **[Ctrl] + 9** - показва ограничителните кутийки на героите;

GIANTS: CITIZEN KABUTO

По време на игра натисни **T**, въведи кода и натисни **Enter**. Frame Rate - **Fr**; Пълна енергия на базата - **Basefillerup**; Пълно здраве - **Pleasehealme**; Магазина за подаръци - **Gimmiegifts**; Веднага ъпгрейд до Party House - **Itsmyparty**; Получаваш Смартита към популацията - **Basepopulate**; Разкрива цялата карта - **Mapshowitall**; Увеличава скоростта на строене - **Basegoveryfast**; Безкрайна Мана - **Ineedspells**; Отключва всички нива - **allmissionsaregoodtogo**;



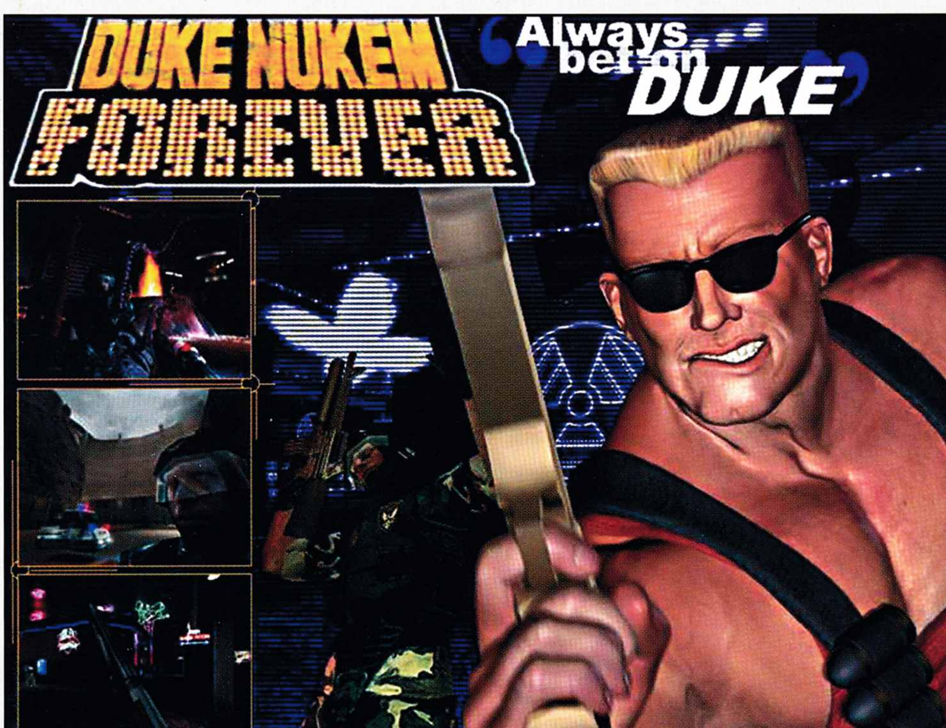
AMERICA

10 Оръдия - **Gimmemorefirepower**; 10 Коня - **Horsesarecrazy**; 1000 Злято - **Goldinmypockets**; 1000 Храна - **Iwantfastfood**; 1000 Дърва - **Woodisverygood**; 5000 Храна, Дърва, Злато; 1000Оръдия, Коня - **Icangeteverything**; Billy the Kid - **Iwantareallybadguy**; Gall - **Iwantareallystrongher**; Davey Crocket - **Iwantanamericanhero**; Изключва ИИ - **Cpuoff**; Включва ИИ - **Cpuon**; Следващото ниво - **icanwineverythingnow**; Запазва играта - **savegame**; Не се знае - **endallmodules**; Не се знае - **startmodule**;

RUNE

CHEATPLEASE - Позволява въвеждането на чийтовете; **GOD** - Безсмъртие; **GHOST** - Минаване през стени (no clip mode); **FLY** - Летене; **WALK** - Изключва предишните два чийта; **BEHIND VIEW 0** - Сменя на първо лице; **PLAYERSONLY** - Замразява всички компютърни персонажи; **KILLPAWNS** - Убива всички компютърни персонажи; **TOGGLEFULLSCREEN** - Прехвърля на пълен екран; **PREFERENCES** - Дава достъп до повече опции; **SETJUMPZ 1000** - Намалена гравитация; **SETJUMPZ 2000** - Супер намалена гравитация;

TRICKS



1996-а е останала в паметта ми с нещо много добро; тогава получих първия си пентиум. Скромна машинка на 133 мегахерца, 16 RAM и още по-скромен харддиск - 1 гигабайт. С тази конфигурация се чувствах като работна станция. Хубави времена бяха! Нямаше 3D ускорители (имаше, но бяха лукс, а не необходимост), дискове с игри се разменяха само срещу паспорт, а MICROSOFT наскоро беше пуснал Plus! за Win 95... **Всичко това е вече в миналото,** но онзи прекрасен момент ми се е запечатал най-силно с Duke Nukem (намигване към нашия верен фен със същото име:)). Рядко съм се радвал толкова, повярвайте ми. Този е един от най-хубавите мигове в моята компютърна практика (вторият беше когато си сложих Linux, а третият - когато го махнах). С треперещи пръсти цъках до среднощ и само Дюк ми беше на устата... Славни мигове бяха! Старата игра, заедно с THIEF 2, за мен и до днес си остават най-яките 1st person пуцалки за всички времена (нищо, че сега има къде-къде по-хубави игри; кефът, който са ми доставили, заслужава подобна награда на паметта). Но май се поотплеснах и взех да ставам сантиментален. Та, хайде да продължим по същество. **Duke Nukem е потен янки.** Рядко тъп рус пич с мускули, който ръси плоски лафчета, пикае тук-там, ходи по стриптийз-барове, picks up chicks и гони прасета. Изобщо приказка: култова личност! И за голяма изненада - обичлив! Ей така, просто свикваш с него, кефиш се на простотиите му и си пълниш сърцето, точно защото е такъв простак. **Някой може да се възмути,** че пускаме толкова нови игри в евъргрийна. Ами на, пускаме! Кой е казал, че едно нещо трябва да е излязло преди 20 години, за да си остане evergreen? Важното е още да се играе дори и след толкова време. И понеже тук случаят е точно такъв, както и с BLOOD 1, приемаме, че тези две игри са сред най-достойните заглавия за нашата рубрика.

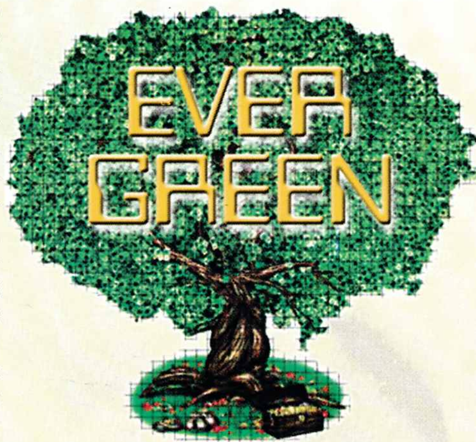


Ами тъй де, аз още си пазя едно zip-че с играта - единственият проблем е, че изобщо не ми стига времето за нея. **DUKE 3D не е първата игра с мухльото,** има си и две предишни заглавия: DUKE 1 и 2. Те обаче бяха някакви аркадки, където се скача от платформа на платформа, с квадратни лакти се държи още по-квадратна пушка, от PCspeaker-а се леят емоции, а всички задружно вдигахме диоптри на 40-херцовите монитори. Но третият ДЮК се оказа революция, нещо невиждано. Хвърляше ме в екстаз, с дни играех всяко ниво, за да намеря всички секрети... Абе, май пак се отплеснах. **I was born to rock the world...** Едно от култовите фрази на Дюк и на всичкото отгоре е вярна. Историята е завладяваща почти като в AD&D игра. Русият пич тъкмо е поседнал да отмаря след последното изтребване на извънземните, когато по радиостанцията се разнасят викове за помощ. Лос Анжелис е нападнат, LAPD са безпомощни, остава нашият one man army да оправи положението. Nobody steals our chicks... and lives... и хваща пътя. Това е главната история, макар че във вече излезлите addon-и, ако можем условно така да ги наречем, има други интриги с една идея по-високо в интелектуалната стълбица (например в ATOMIC EDITION отвличат Бил Клинтън и Дюк хуква да го спасява). Иначе графиката - хм, ами за времето си е върхът. Енджинът на BLOOD 1 е с маалко по-добри показатели, но пак си е страхотно удоволствие. Тъпкано е със спрайтове и само на едно-две места в игра се вижда истинско 3D, ама пък гали окото. И има НЕВЕРОЯТНА атмосфера. Затова най-вече стана хит, защото определено можеше да те кара да повярваш, че си супер герой и трябва да спасяваш човечеството от извънземни (между другото, половината техни представители са откраднати от "Пришълеца"). **Музиката е #1.** Главната темичка още си я свирукам, щом съм в настроение (не че ми се удава много, де), а оня юнак има един титаничен глас като тексаски тираджия с пресъхнало гърло. Другите звуци са разнообразни: лошите реват лошо, жените молят за помощ, а Дюк пуска ли пуска малоумни коментарчета ("Damn, you are ugly...", "It hurts to be you" и най-бомбастичното:



"It's time to kick as and chew bubblegum... but I've run out of gum."). **Ако ви се струва,** че сега разглеждам играта сякаш й правя днешна рецензия, то е защото тя ярко се е настанила в паметта ми и едва ли някога ще се заличи оттам. Особено заради геймплея. Перфектна атмосфера и невероятен level design. Биете се къде ли не - в стриптийз-клубове, в хотели, в Белия дом, в музеи и на стадион за ръгби. Убийствено готино и най-хубавото е, че няма логически загадки, които винаги запират солидния екшън. Именно по тази причина DUKE 3D и SOLDIER OF FORTUNE ми лежат на сърцето. Стреляш, тичаш, режеш глави... Най-сложното нещо е да намериш вярната комбинация от натиснато/отпуснато на четири копчета или да докопаш access card. А оръжията, колко са хубави... и освен това адски балансирани. Стандартни, базука, помпа и пистолет; картечница, ляв крак; замразител, смалител, лазери за стената, бомби с детонатор... страхотия ви казвам:)! **Естествено, играта има и бъгове.** Лош клипинг тук-там, премазване от врати, ритане с два крака едновременно, говорене на два гласа едновременно, ама в края на краищата иначе всичко си е в ред. **Още през 1996 г. 3D REALMS обяви проект за DUKE** 4ever и всеки ден киснах в сайта на APOGEE (създателите) да видя какво ново се е дочуло. После всички станахме свидетели на едно страхотно (за времето си, разбира се) avi, с още по-страхотно озвучаване от Megadeth. Но това беше с Q2 енджина и докато се сменят на Unreal, излезе Q3 и UT... Доста се поомазаха момчетата. Нищо чудно съвсем да прекратят проекта. Адски се замотаха, тъй че може и да не успеем да убием доктор Протон в крайна сметка. Да, възлагахме големи надежди на DUKE 4, дори картинки излязоха, и то никак лоши. Обаче на хората им писва да чакат и ако не излезе нещо наистина хубаво, жална й майка на една от най-чаканите игри за 2001. Дотогава ни остава умилението по DUKE 3D...

Автор- Warden (Иван Котев)



Европейски видеорекордер на 2000-2001 година
HR-S9700

EISA AWARDS
VIDEO RECORDER 2000-2001
JVC HR-S9700

60% ПО-ДОБРО КАЧЕСТВО НА КАРТИНАТА

Super VHS ET

Повишено качество достъпно за всички! Новата технология на JVC - Super VHS ET (Expansion Technology) позволява да записвате видеосигнал с хоризонтална резолюция повече от 400 линии като се използват широко разпространените VHS и VHS-C касети*. Просто натискате бутона и се наслаждавате на 60% по-добро качество. С всеки видеокасетофон или видеокамера, JVC Super VHS ET ви дава веднага три преимущества: високо качество на мастер-записите при използването на S-VHS касети, максимална съвместимост със записи във VHS формат и Super VHS качество и икономия.

* Препоръчва се използването на JVC видеокасети от High Grade клас.



S VHS качество върху VHS лента





JVC

Внася стил в живота ви

Официален представител: "Видеолукс" ООД, тел. 02/91929